WEEKLY

ファミコン通信

SDガンダムシリーズ最新作を緊急速報

1991 9·6

280yen



モンスターの弱点がすべてわかる!! 使ったはずの矢がなくならない!? 本っ気で役に立つ技がズラリ並んだのだ

ファイナルファンタジーⅣ禁断の秘技特集

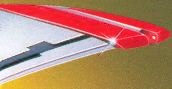
FFⅣ大ヒットの秘密とは!? 100万本ヒットソフトの作りかた、教えます!!

マーケティング天国と地獄

真のRPGとはどういうものなのかっ!? その結論がついに出たのだ!!

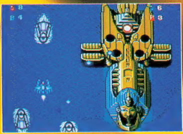
究極のRPGを考える

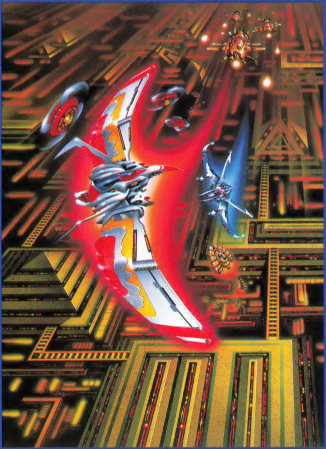
平成3年9月6日発行（毎週1回金曜日発行）第6巻 通巻142号 昭和61年9月4日第3種郵便物認可



魔空の決戦！

現代を舞台に繰り広げられる、伝説のスーパーバトル！
『オーラウィング』は地球を救えるか？





時代を超えたウェポンショック

CRISIS FORCE

クライシスフォース™ ©KONAMI 1991

古代アトランティス大陸とともに。
7つの邪悪な魔物が復活してしまった。
地上のあらゆる場所を破壊し続ける魔物たち。
伝説の翼、オーラウィングで地球を救え。

'91年8月27日発売！ ファミリーコンピュータ用ソフト 予価6,000円(税別)

ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です

ネメシスII NEMESIS II™

©KONAMI 1991

Nintendo GAME BOY™
ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

ビッグコア、奇襲。

帰還途中のビックバイパーを、
突如バクテリアンの卑劣なワナが襲う。
脱出できるか。反撃なるか？
超スリル。ノンストップ・シューティングがはじまる。

好評発売中！ 3,800円(税込)

コナミ週刊テレホンサービス実施都市
〈北海道〉札幌011(241)4900 〈東北〉秋田0188(24)7000
〈関東〉東京03(3262)9110
〈関西〉大阪06(334)0399
〈北陸〉新潟025(229)1141
〈四国〉松山0899(33)3399
〈九州〉福岡092(715)8200
志布志0994(72)0606
大牟田0944(55)4444
鹿児島0994(44)3977
以上、全10局開設しております。


Human
Hudson
諸君。正々堂々、ウデを上



ターボ連射スピード3段切り替えで、メキメキ実力アップ。



ハドソンから、スーパーファミコンファンが待ちに待った専用コントローラーが新登場。あのジョイカードでおなじみのハドソンが出した新しい結論が、この1台です。ボタンを押し続けるだけで最高16回/秒の連射ができ、A、B、X、Y各ボタン独立で連射ON・OFFが可能。さらに、連射スピードは3段階に切り替えOK。正統をいく無敵の機能で、キミの本当の実力が全開します。

真剣なキミに、好評発売中！

これで十分。世間公認の名器。



スーパーファミコン専用コントローラー

SUPER JOY CARD

スーパージョイカード

希望小売価格2,480円（税別）

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡

WEEKLY ファミコン通信

CONTENTS

1991 9·6

COVER Illust/SUSUMU MATSUSHITA+LIGHT & SHADOWS INC.
Design/YASUYUKI YAMADA

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-3486-7111(代表)

COMIC

COLUMN







GAME INDEX

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。

SCOOP

セガと日本ファルコム共同出資 メガCDに力を入れる新会社誕生!!


⬆日本ファルコム本社は立川市にある。1981年に創立して、今年で10周年。過去33作のパソコンソフトをリリースした。

日本ファルコムといえば、パソコンで『イース』や『ソーサリアン』、『ドラゴンスレイヤー』など名作ゲームを数多くリリースして、パソコンゲーム業界の雄と呼ばれている会社。パソコンゲームを知らないというキミだって、各種家庭用ゲームに移植されたヤツを遊んだことぐらいはあるよね。その日本ファルコムとセガが共同出資で、新ソフトハウスを7月17日付けで設立したことが、明らかになった。

会社の名前もセガ・ファルコムと、そのものズバリ！ 今後はメガドライブ、ゲームギア、テラドライブのソフトを中心に開発していく。また、売れ筋パソコン(機種名は明らかにされていない)のソフト開発も行なっていくそうなので、セガのサードパーティーとしての機能しか持たない会社、というわけではなさそうだ。

セガ・ファルコムが、当面力を入れていくのは、メガCDの専用ソフト。9月から、日本ファルコムの各種タイトルの移植、そしてオリジナルソフト開発、制作をメガCD専用として開始していく。移植モノも楽しみだけど、やはり期待したいのはオリジナルソフト……だよね。新会社設立という形をとってはいるものの、ファルコムにとっては家庭用ゲームマシン業界での、初のサードパーティー参入とも言えるわけだ。かなり力の入った新作を用意しているらしい。

ほかにも、セガ・ファルコムとビクター音楽産業が共同でタイアップCD-ROMというモノを開発、展開していく、という企画もあるんだって。タイアップCD-ROMなるモノの詳細は明らかになっていないけど、広告費の収入によって廉価化を狙ったCD-ROMソフトではないか、と業界内では噂されている。

この先、まだまだ目を離せない動きを見せてくれそうなセガ・ファルコムだけど、両社に詳しいA氏は、つぎのように語ってくれた。

「日本ファルコムさんは、家庭用ゲーム機のサードパーティーにならないことが定説のようになっていました。まぁ、日本ファルコムがパソコン版の『ドラゴンスレイヤー』から『ザナドゥ』でかなり有名になって、固定ファン(現在、推定4万人といわれている)をがっちりとつかんでいたからなんですけどね。家庭用ゲーム機は、パソコンに比べて失敗したときのリスクが大きい。だから他社にライセンスだけを出していけばイイという、考えだったようですよ」

その日本ファルコムが、今回やっと動いた、ってわけね。その電撃的結婚(!?)の真相を、A氏は続けてこう話してくれたぞ。

「セガさんから日本ファルコム社長の加藤さんへ、かなり強力なアプローチがあったと聞いています。ウチは版権商売だけで十分……という日本ファルコムを、じゃあ、リスクをセガがかぶりましょうと言ってくどいたらしいですね。任天堂さんにとっても、日本ファルコムがセガ側についたことは、ショックだったでしょうね」

セガ・ファルコムの誕生の意味あいはかなり深い。CD-ROMウォーズのカギを握る存在かもよ!? ＊

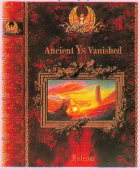
日本ファルコムの名作といえば

▼ソーサリアン▼



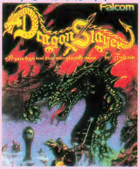
⬅いくつものシナリオが楽しめる、画期的なシステムを採用。あまりにも有名。

▼イース▼



⬅家庭用ゲーム機のほとんどに移植されている。携帯用ゲーム機にも登場か!?

▼ドラゴンスレイヤー▼



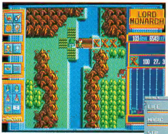
⬅まさにアクションRPGの草分け的存在。パソコン版が登場したのは1984年だった。

▼スタートレーダー▼



⬅シューティングゲームを軸にしつつ、アドベンチャーの要素も。異色作だ。

▼ロードモナーク▼



⬆日本ファルコム10周年記念作品。新しいタイプのシミュレーションゲームだ。もちろん大ヒット中。

▼ブランディッシュ▼



➡来年発売予定の、新作をスクープ。日本ファルコムお得意の、超大作RPG。メガCD版も登場か!?

TOPICS

世界のファミコン、ゲーム輸出の問題点は？

日本、アメリカ、ヨーロッパ、アジアと、いまやその市場を世界中に広げているファミコン。アメリカでは、アメリカのメーカーによるソフトの開発も盛んだが、ファミコンが上陸してからまだ日の浅いヨーロッパなどでは、供給されるソフトのほとんどが日本版の移植ということになる。

任天堂によれば、ヨーロッパでの『マリオ』の売上は、フランス、イギリス、ドイツ、北欧、その他という順になるという。どうやら上位3ヵ国あたりがヨーロッパの主力市場ということになるようだ。

外国向けにソフトを移植する場合によく問題となる、宗教などの話はファミ通今号の特集、マーケティング天国と地獄に詳しいが、エクスプレスでは、もう少し技術的な問題に触れてみよう。翻訳の問題だ。

「現在移植を進めているソフトでは、英語、フランス語、ドイツ語、それにスウェーデン語に訳しています。英語ならこちらでチェックもできますが、そのほかの言葉ではそうはいかないので、コスト的にもたいへんです」(ケムコ 広報)

というように、直接製造コストにからむだけに、どの言葉に訳すかの決定はなかなか難しいところ。

「翻訳することによってどれだけ販売本数が増えるかがカギですから、あまり売上が期待できない場合は翻訳まではやらないことになります。(中略)韓国語などの翻訳は、うちではまだ手をつけていませんね」(ケムコ 広報)

アクションゲームなど、メッセージの少ないゲームでは翻訳をせず、英語で作った画面レイアウトのまま輸出するということもあるらしい。

セガ、任天堂などがヨーロッパ市場へのアプローチを強化してきているが、ゲームの輸出には、いろいろと難しい問題もつきまとうようなのだ。 *



⬆ヨーロッパのスーパーNESが発売されれば、逆上陸ということになるのだ。



※画面はパソコン版の物です

REPORT

ハッカーのエッチゲーム最近はどうなっているのかな

以前からゲリラ的なゲームの制作で名を上げてきたハッカー・インターナショナル。知ってのとおり、そのエッチ路線のソフトはけっこう売れていたのだ。エッチな雰囲気のゲームで、ウハウハしていた読者も多いのでは？

さて、最近のエッチソフトの売れ行きがどうなのかも、気になるころ。そこで、ゲームソフト専門のお店が多い秋葉原に行ってみた。

いくつかのお店を回って、店内をのぞいてみても、そのてのゲームは少ないようだ。まったく置いていないお店もあるくらいなのだ。

「以前ほどの本数は出ませんね。今は、仕入れた本数をさばき終わったら追加はしないようにしています。麻雀仕立てのゲームなどは、それでもいくらか出ていますが、そのほかの『テトリス』タイプや花札などがよくないみたいですね」(古川電機 古川氏)

おっ、少し勢いがにぶってきたか。エッチゲームが飽きられてきたということなのだろうか？ それよりも、あくまでオマケ的なエッチに目を奪われた時期が過ぎ、ゲーム自体のおもしろさにゲーム選びの重点が移ってきたというほうがあたっているかもしれない。

さて、エッチゲームの今後だ。販売店側の声は、次のようなもの。

「ファミコンのほうがあまりよくないので、別のハードのゲームも考えてもらったほうがいいんじゃないでしょうか」(前出 古川氏)

しかし、これについては、ハッカーから、

「現在は、PCエンジンで麻雀ソフトを制作中です。今年の秋くらいには画面をお見せできると思います」(ハッカー・インターナショナル 広報)

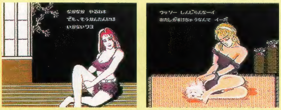
というコメントももらっている。ソフト開発の準備期間を終えて、新しいソフトが現われるのは、意外に早そうだ。 *


⬆ソフト専門のお店でも、ハッカーのゲームを探すのにちょっと苦労する。古いソフトになると、ほとんど手に入らないのが現状だ。



➡奥に見えるのが、いちばん新しい『流れ花お竜』。このソフトも、在庫がなくなったらおしまいということだった。

麻雀遊侠伝 流れ花お竜



⬆これまでのソフトよりも、ちょっとエッチ度は上かな？
⬆グラフィック自体もかなりよくなっていると思うけど……。

RESEARCH

ゲームの最新テレビCMたち 妙に元気がいい理由はナゼ!?

最近、ゲームのテレビCMの雰囲気がかなり変わってきた。コマーシャルフォト誌で月刊ベストCMに選ばれたこともあるナムコ、CMにダチョウを登場させてしまったスクウェア、またセガの『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』はハリウッド映画のノリだし……キミたちも変化に気づいていたでしょ!? そう、ゲーム画面が少なくなった、極端な例ではまったく出なくなったよね。その理由をナムコでは……。

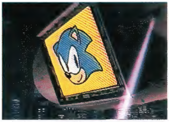
「ゲーム中の見せ場をCMに出しても、たった15秒や30秒のスポットでは視聴者に何も伝わらない、と考えた結果です」(ナムコ 広報)

説明をできないなら、インパクトで勝負というわけね。また、ある大手広告代理店はこう分析する。

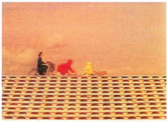
「似たようなゲームが多くて、ゲーム画面だけでは他社のゲームと差別化できないんですよ。また、企業イメージ広告にもなりますしね。ゲーム業界の各社とも、奇をてらったのを考えているみたいですよ」(某大手広告代理店 社員)

この先もかなりユニークなCMが各社から飛び出してきそうとのこと。うーん、楽しみだって!? ＊





⬆リドリー・スコットっぽい雰囲気。すぐにゲームのCMとわかる人は少ないよね。



⬆ホノボノとした映像と音楽が、このCMのすべて。何度見ても笑っちゃうよね。



⬆9月14日からオンエアー。4人プレー可能だよと、ひたすら言いたかったとか。



⬆わかる人には、すごくわかる。わからない人には、一生ワケのわからないCMだ。

DATA

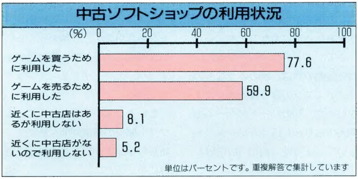
中古ソフトショップの利用状況レポート

最近よくお目にかかる中古ソフトショップ。ファミ通読者は、中古ソフトショップをどのように利用しているのだろうか?

下のグラフは、ファミ通7月26日号アンケートの結果だが、ほとんどの人が中古ソフトショップを利用しているのがわかる。なんと、6人のうち5人は中古ソフトショップをなんらかの形で使っているのだ。家庭用ゲーム機ユーザーを500万人と見積もると、じつに400万人以上の市場だ。

もうちょっとこのグラフを分析してみると、ゲームを売るためだけに利用した人が8.4パーセント、ゲームを買うためだけに利用した人も26.1パーセントいる。

とにかく、ソフトを手に入れる機会を増やしてくれる中古ソフトショップ。上手に利用していきたいものだね。 ＊



SCOOP

バーチャルリアリティーに新システムが登場したぞ!

アメリカIBMが、新しいバーチャルリアリティーのシステムを開発した。これまでのシステムは、あらかじめ組み込まれているパターンでしか現象を再現することができなかった。この新システムでは、すべての現象が動作後の計算によって制御されているため、人間の微妙な動きに完全に対応した世界が広がるのだ。

下の写真は、この新システムを使って、ふたりの人間がゴムのような弾力性を持つ石を移動させたり、色をかえたり、爆発させたりしているところ。この新システムのもうひとつの特徴として、プログラムを少し変更するだけで、まったく別の仮想空間を作ることもできる。この石の動きを表現したプログラムも、ちょっと変えれば、分子構造のなかを移動する原子の動きを再現する空間に変更することができるんだって。ってことは、もうちょこちょこっといじくれば、超スーパーリアルな野球ゲームも可能ってことだよね? 野球ゲームファンとしては、ぜひとも実現してほしいんだけど……。 ＊



➡仮想世界の中で、ふたりの実験者がゴムの石を交互に投げ合っているところ。すごくサイバーな雰囲気だね。

EVENT

夏休みのゲームイベントが各地で開催されたけど……

この夏休み期間中に全国各地で有料のゲームイベントが開かれているよね。500円程度の入場料を払えば出展している協賛メーカー各社の新作ゲームが遊べるっていうスタイル。けっこう人気を集めているようだ。主催者側はどういう意図でイベントを開催しているんだろうか？

8月6～7日で1万9000人の入場者を集めたゲームザウルス'91を主催した中京テレビに聞いてみた。

「ウチは会社をあげてのイベントとしてやっているんですよ。正直言って入場料だけでは、とても経費はまかなえません。メーカーさんから、ブースごとにいただいている協賛金でなんとかなっているってところですかね」(中京テレビ イベント担当者)

あれ、出展メーカーがお金を払ってるの？　じゃあ、メーカーにとってのメリットっていったいなんなの？

「新作ゲームの宣伝活動のひとつなんですよ。それにローカル放映のスポットCMのほうをサービスしてもらってます」(某メーカー　広報担当者)

なるほど、そういう関係が成り立っていたってわけね。でも、そういった目的のものばかりでもないらしい。8月1～6日に、夏休みゲームウォーズを主催したテレビ静岡では、

「ウチは、催事部の営業企画のひとつとして行なってまして、イベント自体で収益をあげなくちゃいけないんですよ。ですから、CMのサービスのようなものはやっていません」(テレビ静岡　催事部)

ふーん、やっている企画は同じでも、その主催意図には2種類あるってわけか。どっちにしても新作ゲームを買う前に試しにプレーする機会が増えてくれているんだからうれしいことだよね。＊



⬆中京テレビでは、何度もイベント開催のCMが流されたり、特番が組まれたのだ。



⬆ゲームザウルス'91の会場風景。今回は2日間で合計1万9000人もの入場者があったそうだ。

⬇スーパーCD・ROM²対応のゲームも遊べた。ちょっとトクした気分よね。



TOPICS

空中戦を実体験できる海外ツアーが登場したぞ!!

フライトシミュレーターマニアや、シューティングゲームファンなら、涙を流して飛びつきたくなるようなツアー企画がこのたび登場した。東京のキクインターナショナルツアーズという会社が企画した、ロサンゼルスへのツアーで、その名もエアーコンバット空中戦ツアー。なんと本物の飛行機を使って実際に空中戦が楽しめちゃうというとんでもないものなのだ。この空中戦に使われる飛行機はマルチェッティSF260というイタリア製のアクロバット機で、最高時速は450キロ。垂直降下時には6Gもの重力がかかるっていうから、ものすごい迫力が味わえるのだ（ちなみにF1マシンは4～5G)。この飛行機には左右ふたつの操縦席があり、隣にはインストラクターが座ってくれる。だから、なんの資格、経験なしにでも操縦することができる（搭乗する前には1時間ほどレクチャーがある。また、離着陸時や、他機との接触の危険があるときなどはインストラクターが操縦してくれる)。ゲームは、1対1で行なう3回戦。相手機の後方に回り込み、照準に相手機をキャッチして弾を撃つかわりにレーダーのボタンを押すと、相手機が感知して煙を吐くようになっている。このときに相手機のインストラクターが撃墜されるリアクションをとってくれるという、とってもリアルなものなのだ。ちなみに、ツアーの料金は東京発3泊5日で25万円から、と格安。キミのウデを実戦(!?)で試そうぜ!?＊



⬆これがパンフレット。ほんとうにこんな体験ができるなんてアメリカってすごい国なんだなあ……。



➡これが、この空中戦で使用されるマルチェッティSF260。最高時速は260キロだぜ。



⬆もし、ゲーム中に事故があっても文句を言いませんと、誓約書を書かされるヨ。

気になる数字……………………20万本

これは、女の子向けファミコン用ソフト『サンリオカーニバル』の売れた本数。続いて出した『けろけろけろっぴの大冒険』も、現在までに15万本が売れている。この数字は女の子のゲームファンが増えてきていることを物語ってるよね。メーカー各社、これからのターゲットは女の子？

FACE

SDガンダムのマンガの作者はゲーム好き!?



←佐藤さんはマンガ家になる前は、プログラマーをしていたのだ。さらに数々のゲームのキャラクターデザインも手掛けている。

——佐藤さんは、かなりゲームをやりこんでいるそうですね。

佐藤　ええ、『インベーダーゲーム』が出た当時から、ゲームをやってました。とくに『平安京エイリアン』が好きでね。ずいぶんお金を使ったものです(笑)。最近だと、『ドラクエ』や『ファイナルファンタジー』、『ファンタシースター』あたりもひととおりやりました。昔のゲームセンターにあった『トランキライザーガン』や『ジャングルキング』、『サスケ』なんかもおもしろかったけど、いまの子供たちは知らないだろうなぁ(笑)。

——佐藤さんの好きなゲームジャンルってなんですか？

佐藤　どのジャンルのゲームも好きですが、一番好きなのは『大戦略』などの戦略シミュレーションですね。最近のシミュレーションていうのは、自由度をどんどん広げる傾向があるけど、いくら自由度が高くても、次に何をするべきなのかがプレーヤーに見えてこないのはダメだと思うんです。そういう点で、戦略シミュレーションというのは、自由度は高く、それでいて何をすべきか明確になっている。ゲームとして完成された形を持ってますよ。でもそれだけじゃなくてさらに外交、政策なんかを取り入れた政治シミュレーションがあると、もっとおもしろくなるんじゃないかと思うんです。最悪の場合だけ、戦争しかけちゃったり、あるいは、あまりに兵力が低い国を攻めたら、国際的な非難を浴びてしまったりね(笑)。

——ところで、マンガ家の立場から見てゲームのほかに子供たちの間でこれから流行るんじゃないかと思う遊びってありますか？

佐藤　そうですね、ファミコンブームのときは『ファミコン探偵団』などのマンガで儲けさせてもらいましたけど(笑)、今後のこととなると、ちょっと難しいですね。いまはドッジボールやRCカーとかが流行っているんですけどね。結局、いまの子供たち、マスコミに与えられたものしか流行らないんですよ。自分たちで何か作り出すことができないんですね。まあ、回りに物が豊富にありすぎるせいもあるんでしょうけど、基本的に受身になっているんですよね。

——それでは今後の活動について教えていただけますか。

佐藤　マンガはもちろんですが、ゲームもどんどんやっていきたいです。それに音楽の仕事もやりたいと思ってます。要するになんでもってことですけど(笑)。昔からの習慣で、いつも仕事をしていないといられないんですよ(笑)。＊



PROFILE

マンガ家　**佐藤元**

〈さとう　げん〉昭和7年1月1日生まれ。プログラマー、アニメーターを経てマンガ家に。現在コミックボンボンにて『爆笑戦士！SDガンダム』を好評連載中。

FAMITSU EXPRESS MINI INFORMATION

▶電気自動車、ついに登場

もうすぐ実現される、実現される、と言われつつ、市場になかなか姿を見せなかった電気自動車。しかし、ついに日産が、実用自動車として初の電気自動車を来春にも発売することを発表した。エコロジー問題、低公害が叫ばれているさなかだけに、世界中から大きな関心を集めている。電気自動車のベースとなる車種は、セドリック。1回の充電(15分かかる)で、185キロメートルの走行が可能なのだ。最高速も時速100キロは出るそうだから、近距離の送迎など市内走行なら、ガソリン車と同じだけの働きをしそうだ。ネックは電気の充電場所かな!?

▶自分で作れる超音速ジェット

なんと、今度素人でも自分で組み立てられる超音速ジェット機が発売されるのだ。売り出すのは、アメリカの航空機メーカーのビート・エアクラフト。このジェット機は名前はBD-10、全長が8.78メートルのふたり乗りの小型のもの。早ければ来月にも発売されるということだ。自分で組み立てられるスポーツカーや、小型のプロペラ機ってのは知ってるけど、超音速ってのはちょっとすごいよね。最高速はマッハ1.4、時速に換算すると1715キロ！　うーん、なんか不器用な人が作ったら危ない気もするね。ちなみにお値段は3500万円だって!!

▶漏れた電波でパソコン画面を再現

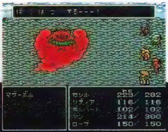
パソコンから漏れてくる電波を捉えると、そのパソコンに表示されている画面を再現できるということが、防衛庁の研究でわかった。この方法が有効な距離は100メートル前後。厚さ10センチの鉄筋コンクリートの壁越しに電波を捉えたとしても30メートルくらいなら大丈夫という。ゲームの開発などはほとんどパソコン上で行なわれているので、こんな方法が発見されてしまうと、大切な開発中のゲームの画面を他人に見られてしまうことにもなりかねない。これからは、ゲームメーカーが秘密保持にちょっと苦労することになるかもしれないね。

8/2 ➡ 8/11

WEEKLY TOP 20

1、3、4、5位は、ほとんど先週と同じ順位なのだ。スーパーファミコン強し!!

1 ファイナルファンタジーⅣ



スーパーファミコン　バックアップカートリッジ

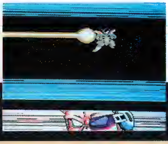
■スクウェア
7月19日発売　RPG
8800円

3577

前回 1
前々回 1

普通にプレーすれば45時間で終わるそうだが、がんばればもっと早く終わるそうだ。

2 ドラゴンボールZⅡ　激神フリーザ！



ファミコン　バックアップカートリッジ

new

■バンダイ
8月10日発売　RPG
8200円

1855

前回 —
前々回 —

『ドラゴンボール』のシリーズは、もうこれで5作目。まだ衰えは知らないって感じだ。

3 バトルドッジボール



スーパーファミコン　バックアップカートリッジ

■バンプレスト
7月20日発売　アクション
9600円

871

前回 2
前々回 3

いろんなキャラクターで遊ぶこのゲーム。選ぶキャラクターで、その人の世代がわかる。

4 がんばれゴエモン ～ゆき姫救出絵巻～



スーパーファミコン　カートリッジ

■コナミ
7月19日発売　アクション
8800円［込］

868

前回 3
前々回 2

このゲームには、意外なところで拡大、縮小、回転などの機能が使われているのだ。

5 くにおくんの時代劇だよ 全員集合！



ファミコン　バックアップカートリッジ

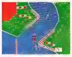
■テクノスジャパン
7月26日発売　アクション
6500円

773

前回 4
前々回 —

舞台は江戸時代だけど、くにおくんは江戸時代のツッパリってことになるのか……!?

6 ファミリーサーキット'91

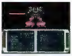


前回 12　前々回 4

ファミコン　バックアップカートリッジ　アクション
■ナムコ　7800円　7月19日発売

745

7 ガンダムF91 フォーミュラー戦記0122

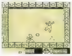


前回 11　前々回 9

スーパーファミコン　バックアップカートリッジ　シミュレーション
■バンダイ　9500円　7月6日発売

672

8 ロックマンワールド

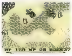


前回 6　前々回

ゲームボーイ　カートリッジ　アクション
■カプコン　3500円［込］　7月26日発売

612

9 聖剣伝説-F.F外伝-

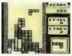


前回 5　前々回 8

ゲームボーイ　バックアップカートリッジ　アクションRPG
■スクウェア　4800円［込］　6月28日発売

461

10 テトリス



前回 17　前々回 14

ゲームボーイ　カートリッジ　パズル
■任天堂　2600円［込］　'89年6月14日発売

360

11 エリア88

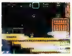


前回 14　前々回

スーパーファミコン　カートリッジ　シューティング
■カプコン　8500円　7月26日発売

322

12 スーパーマリオワールド

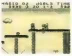


前回 8　前々回 10

スーパーファミコン　バックアップカートリッジ　アクション
■任天堂　8000円［込］　'90年11月21日発売

318

13 スーパーマリオランド

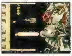


前回 7　前々回 7

ゲームボーイ　カートリッジ　アクション
■任天堂　2600円［込］　'89年4月21日発売

308

14 スーパーR-TYPE



前回 20　前々回 5

スーパーファミコン　カートリッジ　シューティング
■アイレム　8500円　7月13日発売

287

15 シムシティー

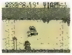


前回 15　前々回 12

スーパーファミコン　バックアップカートリッジ　シミュレーション
■任天堂　8000円［込］　4月26日発売

283

16 まじかる★タルるートくん

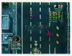


前回 9　前々回 6

ゲームボーイ　カートリッジ　アクション
■バンダイ　3500円［込］　6月15日発売

259

17 F1サーカス'91

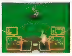


前回　前々回 20

PCエンジン　Huカード　アクション
■ニチブツ　6900円　7月12日発売

252

18 スーパーウルトラベースボール

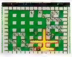


前回 19　前々回 13

スーパーファミコン　バックアップカートリッジ　スポーツ
■カルチャーブレーン　8800円　7月12日発売

220

19 ボンバーマンⅡ

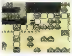


前回　前々回 11

ファミコン　カートリッジ　アクション
■ハドソン　5800円　6月28日発売

217

20 人生ゲーム伝説



前回　前々回

ゲームボーイ　カートリッジ　ボードゲーム
■タカラ　3980円［込］　6月28日発売

203

※このコーナーのチャートは、後記の販売店、ゲームセンターのご協力と、アンケートはがきの読者投票により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。

首位をスーパーファミコンがしめているけど、ほかの機種もまだまだがんばってるぞ。

発売まで待てない 期待の新作 TOP 20

1 ドラゴンクエストV 天空の花嫁



スーパーファミコン　バックアップカートリッジ
■エニックス
RPG　発売日未定
価格未定
3367

前回 1　前々回 1

シリーズを重ねるごとに呪文の数が増えているけど、今度はいくつになるのかな。

2 新・ゼルダの伝説



スーパーファミコン　バックアップカートリッジ
■任天堂
アクションRPG　11月21日発売
8000円[込]
1237

前回 2　前々回 2

『新・ゼルダの伝説』では、画面左上のほうに何かのゲージがある。気になるなあ。

3 スーパー三國志II



スーパーファミコン　バックアップカートリッジ
■光栄
シミュレーション　9月15日発売
14800円
1219

前回 4　前々回 5

光栄の歴史シミュレーションのなかでも、『三國志』シリーズは人気大なのだ。

4 MOTHER II（仮題）



スーパーファミコン　バックアップカートリッジ
■任天堂
RPG　'92年発売予定
価格未定
828

前回 5　前々回 4

★写真は前作のものです

前作の『MOTHER』では好きな食べ物が体力回復のアイテムだったけど、今度はどうかな？

5 真・女神転生



スーパーファミコン　バックアップカートリッジ
■アトラス
RPG　発売日未定
価格未定
568

前回 12　前々回 15

★写真は前作のものです

まだ敵のイラストぐらいしか紹介されていないけど、読者の期待は大きいぞ。

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メディア	メーカー	ジャンル	発売日	価格	得点
6	6	10	ダンジョンマスター	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	ビクター音楽産業	RPG	11月発売予定	価格未定	545
7	9	12	超魔界村	スーパーファミコン	カートリッジ	カプコン	アクション	10月4日発売	8500円	481
8	7	9	ファイアーエムブレム外伝（仮題）	ファミコン	バックアップカートリッジ	任天堂	シミュレーションRPG	10月25日発売	6000円[込]	429
9	18	18	キャプテン翼III	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	テクモ	スポーツ	発売日未定	価格未定	406
10	11	7	天外魔境II 卍MARU	PCエンジン	スーパーCD・ROM専用	ハドソン	RPG	発売日未定	価格未定	350
11	8	6	ウィザードリィV	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	アスキー	RPG	発売日未定	価格未定	343
12	15	13	悪魔城ドラキュラ	スーパーファミコン	カートリッジ	コナミ	アクション	10月25日発売	8800円[込](予価)	320
13	16	8	ウィザードリィ・外伝I	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	アスキー	RPG	10月1日発売	4635円[込]	276
14	13	17	ファイヤープロレスリング 2nd BOUT	PCエンジン	Huカード	ヒューマン	スポーツ	8月30日発売	6900円	275
15	17	—	シムアース	メガドライブ	CD-ROM	セガ	シミュレーション	発売日未定	価格未定	210
16	—	16	弟切草	スーパーファミコン	カートリッジ	チュンソフト	アドベンチャー	11月発売予定	8800円[込]	206
17	20	19	メタルスレイダー・グローリー	ファミコン	カートリッジ	HAL研究所	アドベンチャー	8月30日発売	8900円	197
18	—	—	天下布武	メガドライブ	CD-ROM	ゲームアーツ	シミュレーション	11月発売予定	価格未定	164
19	19	—	ロックマン4	ファミコン	カートリッジ	カプコン	アクション	10〜11月発売予定	7800円(予価)	148
20	—	—	シムアース	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	イマジニア	シミュレーション	発売日未定	価格未定	127

スーパーマリオクラブ SUPER MARIO CLUB

今回のスーパーマリオクラブの推薦ソフトはなし。これを書いてるころは、ちょうどお盆休みだから、しょうがないのかもね。う～ん、残念だ。

そこで今回は、8/16号で募集した、先週のイチオシソフトの当選者を発表するぞ。本当は当選者の発表はしないはずだったんだけど、「賞品なんか送ってないんじゃないの？」なんて、疑われないようにね。え？　そんなことはない？　まあ、それはおいといて、さっそく当選者の発表をしよう。答えのほうは先週号を読めばわかるよね。当選者は、答えをひとつしか書かなかったにもかかわらず当ててくれた、長野県の市川くん、千葉県の小林くん、福岡県の佐々木くんの3名に決定だ。なんかいいものを送るから、いやな顔しないで受けとってくれ。

それから読者のご意見板にもどんどん送ってくれ。"編集部へのおたより"に、おもしろいことなんかを書いてくれるとバシバシ載せていくぞ。

読者が選ぶ TOP 20

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー	得点
1	1	ファイナルファンタジーⅣ	スーパーファミコン ■スクウェア	2311
2	2	ファイナルファンタジーⅢ	ファミコン ■スクウェア	1492
3	3	F-ZERO	スーパーファミコン ■任天堂	1101
4	7	ドラゴンクエストⅣ	ファミコン ■エニックス	1047
5	4	シムシティー	スーパーファミコン ■任天堂	792
6		ソニック・ザ・ヘッジホッグ	メガドライブ ■セガ	783
7	5	アドバンスド大戦略 〜ドイツ電撃作戦〜	メガドライブ ■セガ	701
8	6	イースⅠ・Ⅱ	PCエンジン ■ハドソン	628
9	8	聖剣伝説-F.F外伝-	ゲームボーイ ■スクウェア	501
10	13	ファイナルファイト	スーパーファミコン ■カプコン	491
11	10	三國志Ⅱ	ファミコン ■光栄	473
12	11	いただきストリート 〜私のお店によってって〜	ファミコン ■アスキー	464
13	12	ドラゴンクエストⅢ	ファミコン ■エニックス	391
14		グラディウスⅢ	スーパーファミコン ■コナミ	373
15	15	がんばれゴエモン 〜ゆき姫救出絵巻〜	スーパーファミコン ■コナミ	337
16	16	スーパーマリオワールド	スーパーファミコン ■任天堂	273
17	19	MOTHER	ファミコン ■任天堂	209
18	-	スーパーR・TYPE	スーパーファミコン ■アイレム	191
19		ゲームボーイウォーズ	ゲームボーイ ■任天堂	182
20		Sa・Ga2 秘宝伝説	ゲームボーイ ■スクウェア	164

8/2 8/12

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ファイナルファンタジーⅢ	50713
2	2	F-ZERO	32735
3	3	ドラゴンクエストⅣ	32618
4	4	スーパーマリオワールド	21303
5	5	ファイナルファイト	17419
6	6	Sa・Ga2 秘宝伝説	14125
7	7	グラディウスⅢ	11956
8	8	シムシティー	11916
9	10	イースⅠ・Ⅱ	11321
10	9	スーパーモナコGP (メガドライブ)	11121
11	11	三國志Ⅱ	11043
12	12	ドラゴンクエストⅢ	8976
13	13	ファミスタ'91	7994
14	14	女神転生Ⅱ	7803
15	-	ファイナルファンタジーⅣ	5960
16	15	ポピュラス (スーパーファミコン)	5591
17	16	ウィザードリィⅢ	5080
18	17	桃太郎伝説Ⅱ	4915
19	20	いただきストリート	4537
20	19	MOTHER	4346

ビデオゲーム TOP 10

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	3	クラッチヒッター	■セガ スポーツ	1610
2	2	クライムファイター2	■コナミ アクション	1328
3		ストリートファイター2	■カプコン アクション	1283
4	4	デスブレイド	■データイースト アクション	1192
5	10	ドライバーズアイ	■ナムコ アクション	1046
6		スーパーバレー'91	■ビデオシステム スポーツ	1028
7		クイズクエスト	■タイトー クイズ	937
8	1	クイズ学園パラダイス	■テクモ クイズ	928
9		ワンダー3	■カプコン その他	910
10		DDクルー	■セガ アクション	905

8/2—8/12

●協力店 大昌ビーヤング(宮城 仙台)、藤崎(宮城 仙台)、伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館TOYPARK(東京 銀座)、アイワールド(神奈川 相模原)、松坂屋(愛知 名古屋)、キディランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)、そごう(大阪 心斎橋)、大丸(福岡 博多)、トキハ(大分 大分)、プレイシティキャロット巣鴨店(東京 巣鴨)、同笹塚店(東京 笹塚)、同なんば店(大阪 難波)、同表町店(岡山 表町)、ゲームファンタジアサンシャイン店(東京 池袋)

U.S.A. TOP 10

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種・ジャンル
1	1	テトリス (TETRIS)	■NINTENDO OF AMERICA ゲームボーイ パズル
2	2	スーパーマリオブラザーズ3 (SUPER MARIO BROS.Ⅲ)	■NINTENDO OF AMERICA NES アクション
3	5	テトリス (GAMEBOY WITH TETRIS)	■NINTENDO OF AMERICA ゲームボーイ パズル
4	3	ドクターマリオ (Dr.MARIO)	■NINTENDO OF AMERICA ゲームボーイ パズル
5		ソーラーストライカー (SOLAR STRAIKER)	■NINTENDO OF AMERICA ゲームボーイ シューティング
6	6	V'BALL (SUPER SPIKE V-BALL)	■NINTENDO OF AMERICA NES スポーツ
7		ドクターマリオ (Dr.MARIO)	■NINTENDO OF AMERICA NES パズル
8		プレーアクションフットボール (PLAY ACTION FOOTBALL)	■NINTENDO OF AMERICA ゲームボーイ スポーツ
9		スタートロピクス (STAR TROPICS)	■NINTENDO OF AMERICA NES アクション
10	7	プレーアクションフットボール (PLAY ACTION FOOTBALL)	■NINTENDO OF AMERICA NES スポーツ

●協力店 Trysoft-World of Nintendo 8/2—8/12

読者のご意見板

●このまえ道を歩いていると、やけに聞き覚えのある曲が流れてきた。ふと見ると、小学生が笛を吹きながら家に帰る途中だったのだが、その曲は『スペランカー』のBGM。最近の小学生ときたら……。
千葉県 安藤充謙 18歳

●週刊化記念大プレゼントに応募すると、ファミ通に大穴があく。
北海道 今岡昌人 21歳

●僕の『FFⅣ』の若者たちは、老賢者の70倍もの経験をつんでいます。 兵庫県 粟井秀行 16歳

●最近のゲームは臭くない。
東京都 峰岸慎吾 14歳

●僕の友達は『ワースタ'91』で、ピッチャーが投げる瞬間にポーズをかけて球種を見わけるので、てごわい。 広島県 俞 寛基 14歳

緊急速報1

SDガンダム外伝
ナイトガンダム物語2
光の騎士



FC ファミコン RPG バックアップカートリッジ
バンダイ 10月発売予定 8200円(予価) 4メガ

SDガンダムが発表されて長い年月が経つ。だが、すたれることなくいまだに絶大な人気を誇っている。そんなSDガンダムの外伝シリーズをもとにしたRPGが再び蘇るぞ。

オマケも付いたSDガンダム外伝シリーズ登場

いまさら言うまでもないことだが、SDとはスーパーデフォルメの略称だ。日本人は何でも略して称することが好きな人種だけど、ここまで世間一般に浸透するとは考えた人も思ってみなかっただろう。

そして、SDという言葉を華やかな表舞台に引っ張り出したのがこのSDガンダムのキャラクターだ。SDガンダムのキャラクターは、発売されるや否や子供族の圧倒的な支持を受け、現在の立派な地位を築いた。さらに、SDガンダムに戦国時代やファンタジーなど、いろいろな世界を設定し、より多くのキャラクターを誕生させていった。

そのなかのひとつ、ファンタジーの世界をほうふつさせるものが、SDガンダム外伝シリーズだ。

外伝シリーズの舞台は、スダ・ドアカワールド。ここでモビルスーツと人間の間でのドラマが展開していく。第1弾はジークジオン編で4話構成になっている。その第1話と第2話が、昨年の夏にファミコンで発売された『SDガンダム外伝ナイトガンダム物語』である。その続き、第3話と締めとなる第4話が今度発売されるこの『ナイトガンダム物語2』というワケだ。

STORY

ナイトガンダムの活躍により、復活したブラックドラゴンは倒された。ナイトガンダムは、出生の謎を解くため、また冒険の旅に出る。そして騎士アムロは己れの未熟さを恥じ、強くなるために長い修行の旅に出発した。

時は流れ、騎士アムロは緑萌えるノア地方に辿りついた。そこで騎士アムロは、ナイトガンダムとそっくりな3人の勇者の姿を見た。彼らこそガンダム族末裔のアルガス騎士団であった。



前作を知らない人へ……

『SDガンダム外伝ナイトガンダム物語』は、第1話「ラクロアの勇者」、第2話「伝説の巨人」のシナリオをもとにしたファミコン版オリジナルストーリーだ。サタンガンダムにさらわれたフラウ姫を、ナイトガンダムが仲間とパーティーを組んで助けに行くというのが、おもな概要ってところ。

ぱっと見た感じはよくあるRPGの印象を受ける。しかし、外伝シリーズとして必須アイテムともいえるカードダスが存在するのだ。このカードダスは、現在自分たちが玩具店や駄菓子屋の店先で行なうように、カードダス機によって手に入る。これを使ったカードダスバトルが、なんとゲーム上でも行なわれるのだ。好きな人にはこたえられないものがあるらしい。今も人気が高いのだ。





◆フィールド上は、ゾロゾロと隊列を組んで歩くのだ。



◆通常の戦闘シーン。作戦を使って戦略的に段取りを進めよう。助っ人もいるぞ。

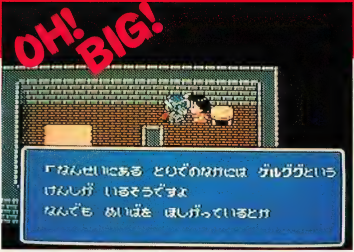
カードダスもある



◆これが人気のカードダスの1枚である。イベントによって全種類もらえたりもなんかするのだ。アルバムに保存するのだ。

◆◆◆

この続きが"光の騎士"である



キャラクターがダイナミックに

↑見やすくするためにキャラクターが大きくなった。なんでも業界初らしい。やるね。

時間と技術をかけた改良の結果

改良といっても前作が悪かったわけではない。それどころか前作は楽しく遊べた人間が続出し、大挙襲来したぐらいだ(当社比)。それを改良するってんだから、制作者の向上心のたくましさに感服するばかりである。お世辞ではない。

戦闘で経験値を稼ぎ、経験値がある一定の値になるとレベルアップするという、RPGの基本システムは前作通りのまったくそのまま。大きくわけると、ゲームには関係ないが、こうなったことによってゲームがやりやすくなったパターンと、こうなったほうがいいんじゃないかという戦闘シーンでの変更と付け加えのパターンのふたつになる。細かくふれていこう。

ステータス画面が見やすく

フィールド画面に現われるキャラクターが主要キャラクターのひとりだけになった関係上、強さや装備品などを表示するステータス画面が変更になった。前作のようにコマンドを呼び出すのは同じだが、フィールド画面上にどんどんウインドーが展開されていくのではなく、いっきに画面が切り替わってパーティーのグラフィックを表示するのだ。下の大きい写真を見てくれるとわかりやすいが、それがその画面である。この画面から魔法を使うなり、隊列を変更するなりいろいろ展開していくのだ。ステータスも単純な数字の並びから、情報が集結したものになった。こんなところは直接ゲームに関係ないけど、見やすいし、やりやすくなってるのには嬉しい限りだ。

これがメインで



↑"ほけん"ってのは、前作にあった生命保険か？ 詳細はわからぬが、便利だったらいいんだけどね。

パラメーター



↑懇切丁寧これでもかっ、という具合の画面が出る。よりどりみどりで幸せだ。

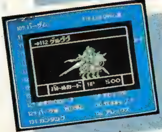
装備とか



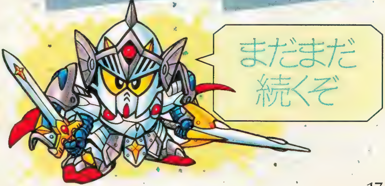
↑可能な限りの装備を着け変えて自分に合った装備を選ぶ。勘定吟味役も驚きだ。

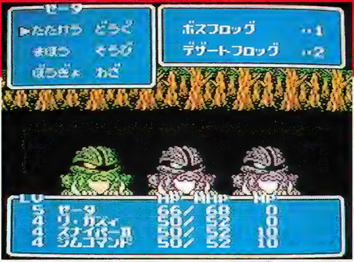
もちろんカードダスはある




カードダスがなければ、外伝シリーズではないといわれるほど重要視されているカードダスだが、直接ゲームには関係ない存在だ。でも今回も前作より少し増えた87種類のカードダスが待ち受けている。またカードダスで遊べるのだ。





戦闘シーンにも改良の波が押し寄せる

RPGに戦闘シーンは切り放せない存在だ。戦闘シーンが単調だったり、バランスが悪かったりすると、ユーザーは音速のスピードでゲームから逃げて行く。前作は、作戦コマンドや助っ人の登場などで、戦闘シーンにうまくめり張りをつけていた。今回の『ナイトガンダム物語２』は、前作とは画面構成が変更になっているが、根本的には同じものだ。それプラス、戦闘を盛り上げる要素が加わったというワケ。もちろん外伝シリーズの世界で唱えられている「力には技、技には魔法、魔法には力」という力関係を取り込んで、作戦性が高まっているぞ。

さらに注目すべきことは、グラフィックの充実だ。戦闘画面の背景の種類は増え、魔法使用時には画面をフラッシュさせたりして効果を表わしている。見て楽しい、戦っても楽しい戦闘になったのだ。



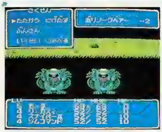
技システムって何？



クリティカルヒットや魔法とは別に、主要キャラクターに必殺技が用意されている。ヒットポイントを消費するため、めったに使えるものではない。でも、効果のほどは期待に沿えるでき映えなので、早く使ってみたいものだ。うむ。



コマンドは多種多彩っす

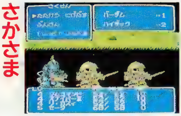


まず、〝調べる〟コマンド。これは敵の属性を調べるものだ。属性は、力、技、魔法に分類され、その属性に強い手段で対処する。そして、〝助っ人〟コマンド。なんと助っ人を呼ぶことができる。いつも呼べるわけではないけど……。



背後から襲われると……

自分のキャラクターだけでなく、敵のキャラクターにもいろいろな試みが取り入れられている。たとえば、背後から襲われると、あっという間にタコ殴りにされるばかりか、並んでいる順番までもが逆さまになってしまう。ということは、瀕死状態のキャラクターを後ろにおいておくといきなりピンチになるのだ。実戦で考えれば当たり前の話だが、こうやってゲームに取り入れられるとドキドキしっぱなしになる。そのほかにも土に潜ったり、壺に隠れたりなどの特殊な行動をする敵もいる。敵に出会うたび感動がこだましそうだ。



⬆あっという間に知らない世界ってヤツよ。この刺激がクセになっても知らんぞ。

SCOOP1



ちょっと話を覗いてみよう

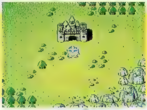
ストーリーの構成は、5人のガンダムを、それぞれ1話完結の話の各主人公とし、最後は全員でパーティーを組む6話構成になっている。それぞれの話の中で各ガンダムが活躍するワケだ。どのくらい活躍するかは期待して待っていよう。でも、どうしても見たいという貴兄のために、剣士ゼータガンダムが主人公の第1話「騎馬隊」のさわりをちょろっと紹介する。読めよ。

店はひとつ

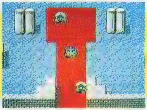


⬆ココにいくつもの店が集まっているぞ。

冒険の拠点アルガス城



⬅立派な造りをしたアルガス城。あな美しや美しや。



➡中はこんな感じで、荘厳な雰囲気が漂っている。

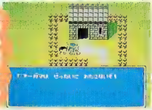
テキサスの町で聞け





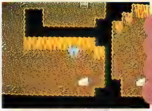
➡とにかく聞きまくる。些細なことでも追求するのだ。

なるほど 馬小屋とか



⬅テキサスの町で聞いた情報をもとに馬小屋へ来た。どうやら悪者扱いらしい。

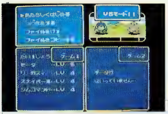
洞窟とか



➡洞窟、そこは無限の暗黒が広がる不思議な世界だ。照明がないとイヤっすよ。

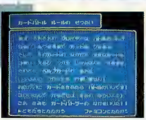
これが噂のイカシたオマケ"対戦付きカードダスバトル"

カードダスを1枚も持ってないけど、カードダスバトルってのをやってみたい。そんな人のためにバンダイがやってくれました。なんと、『ナイトガンダム物語2』はカードダスでコンピューターや友達と対戦できるVSモードがあるのだ。ヒットポイントの高さが強弱に関係するカードダスバトル。これがファミコン本体とゲームソフトさえあれば、一生カードダスバトル猿になれるのだ。いいぞー。



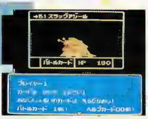
⬆スタートボタンを押した直後の画面である。2ヵ所にセーブ可能。左上に見えるのが、対戦カードダスバトルなのだ。

1 ルール説明



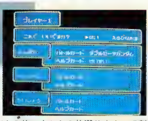
⬆このように見やすい文字フォントでわかりやすく説明してくれるぞ。

2 カードをひく



⬆バトルカードを5枚集める。同じカードは引き直し。強いのを引け。

3 わりふる

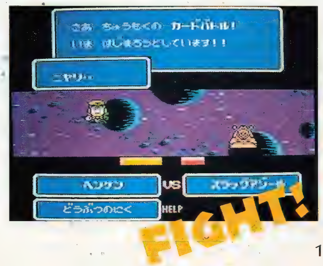


⬆5枚の中から3枚選りすぐって割り振る。ヘルプカードは補助に使用。

説明しよう ヘルプカードとは



バトルカードに対して補助として使うカード。たくさん持ってると相手に対し優位に立てるのだ。



開発状況

今度はRPGで興奮、ふたりで遊べるカードダスバトルで、また興奮。興奮の発売日を待て！（バンダイ 古田）

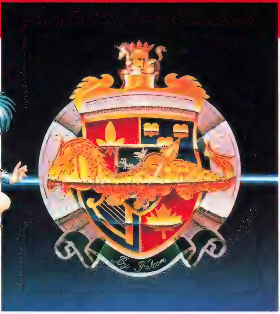
緊急速報2

Dragon Slayer

The Legend Of Heroes

Fantasy Role-Playing





ドラゴンスレイヤー英雄伝説

スーパーファミコン SF	RPG	バックアップカートリッジ
	エポック社　価格未定　12月発売予定	8メガ

パソコンでは完全にその名を定着させた『ドラゴンスレイヤー』。その第6作目『英雄伝説』が、スーパーファミコンに移植されることは知っているね。今回は開発中の画面を折り込みながら、その内容を説明するぞ。

シリーズ6作目の重みある大ヒットRPGを完全移植!!

『ドラスレ』の名で親しまれてきたこのシリーズ、すでに7作が作られている。スーパーファミコン版はその6作目の移植だ。しかも内容は完全移植の上、スーパーファミコンならではの画像処理を施しているのだ。「でもシリーズもののゲームをいきなりやるっちゅうのもなあ……」だいじょーぶ。『ドラスレ』は1作ごと完結しているし、シリーズ中、本格的なRPGは『英雄伝説』だけだ。だから安心してスーパーファミコン版を期待していてくれたまえ。



⬆オープニングデモは多少変わるらしい。たとえば、このタイトルがそうだ。



⬆まだあどけなさが残るセリオス王子。スライムいじめが好きな15歳、独身。



⬅セリオスの婚約者、ディーナ姫。鳩で文通(かどうかはしらんが)とは古風な。

オープニングデモがいい!

親切設計で初心者でも安心

パソコン版のゲームシステムは親切設計だった。たとえば、ゲームの難易度の設定や、経験値の表示方法の変更ができた。また戦闘中に全員が倒れても、経験値を減らすことなく復活できたり。あとで説明するオートバトルも、非常に便利。そのあたりスーパーファミコン版はどうなるか楽しみだね。



⬆ウインドーによるコマンド設定でわかりやすくなっている。キー操作も簡単でおじいちゃんでもラクラクね。

パソコン版との違いは画像の処理

完全移植ということだけど、何から何までいっしょというわけにはいかない。ハードが違うからね。しかし、映像的には負けちゃいないぞ。グラフィックはかなり充実するようだ。なかでも売りなのが、戦闘シーンの背景画面。黒一色だった背景が、地形に合わせて約20パターンも変化するのだ。プレーヤーへの配慮が感じられるね。



⬅黒一色の背景より雰囲気が出ていい。しかも、地形によって絵も変わるのだ。地平線の向こうに見える街がいい感じ。

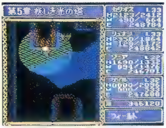


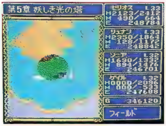
⬅おっ、背景が違うぞ。これは洞くつ内での戦い。このように変化する背景は約20種類におよぶということだ。

ほかとはひと味違う これが『ドラスレ』のシステム

前ページでも言ったようにシステムは親切設計。だれでもサクサクとゲームが進行するようにできているんだ。だからっておさるなヤツに簡単に解かれたんじゃあ、単なる環境ソフトになりかねない。それなりの苦労をしてこそ、「あな、楽しや」と思えるのだ。ここではシステムにおける4つの特徴を、そんな苦労を交えて紹介しよう。

⬇洞くつではたいまつが必需品になる。洞くつ内をうろつくモンスターは強し。





⬆アイテムを使えば自分の現在位置が簡単にわかるので、マップも必要ない？

キャラクターの成長

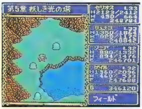
RPGだからこそ、キャラクターの成長は重要なこと。『英雄伝説』ではレベルアップ時にもらえるボーナスポイントを、各能力に振り分けられるのだ。しかし自分でやると能力がバラバラになってしまうことがある。そこで、オート振り分けにすれば、各キャラの特徴に合わせて成長させて行くのだ。裏の裏までなめつくす親切さだね。



⬆できれば戦士タイプと魔法使いタイプに分けて成長させれば、自分で攻撃するときにわかりやすく便利だ。

モンスターとの遭遇

モンスターとの戦闘でも、ちょっと違うことがある。たとえば呪文。火系のモンスターに火系の呪文を唱えると、体力が増えてしまうのだ。ダメージを与える魔法なのにと思うが、よく考えると利にかなっているよね。火に油を注ぐようなもんだから。しかし、マップ上のモンスターを道具で見ることもできるので戦闘回避もできるぞ。



⬅一見何もないマップにはモンスターがウロウロ。



➡モンスターによっては、攻撃の魔法で回復する。

オートバトルの戦闘シーン

このゲームのシステムの売りは、オートバトルだろう。これは敵と出会ってから戦闘が終わるまで、自動で戦ってくれるモードだ。そういえばAIシステムというのがあるね。あれと同じようなものだと思えばいい。戦闘中にはただ武器持ってガッチンガッチン戦うだけではなく、ちゃんと考えて魔法を使うのだ。しかも相手のモンスターによく効く呪文をしっかりと唱えてくれるのだ。回復の呪文もそれ相応のタイミングで唱えてくれる。もし、MPがなかったらアイテムでそれを補うのである。もうここまで頭いいと、することなくなりそうだね。しかし、あまりに強い敵と出会ってしまったときでも、こんぴーたーさんは勇猛果敢にも戦ってしまうのである。このときは自分で逃げるしか手はないぞ。

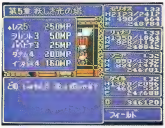


⬆オートバトルでも、アイテムを使う使わない、などいろいろ設定できる。攻撃と回復の魔法の使用も同様だ。

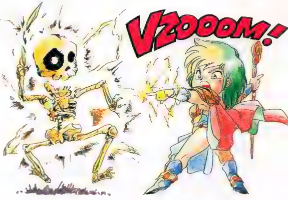


呪文の覚えかた

呪文はレベルが上がるごとに覚えていくのが今までの常識。『英雄伝説』では、レベルアップごとにMPは上がるが、呪文を覚えることはレベルとは関係ない。では、どうやって呪文を覚えていく？　これも当たり前のようなことなんだけれども、人に聞いていくのだ。街や森の一軒家に住むオジイ連中は、人より長く生きている分、そういったことには長けているのだ。そんな当たり前のことが、このゲームでは使われている。それから呪文はひとり7つしか持てないので、むやみに聞かないように。



⬆たまには年寄りの話も聞くもんだ。こうやって呪文を教えてくれるのさ。さすが人より長生きしてるだけあるぞ。

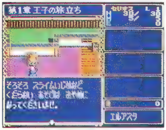


雄大な世界が魅了するドラマチックな大冒険!!

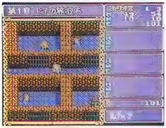
それでは最後にストーリーの説明といこう。ストーリーの構成は全6章立てとなっている。ひとつの章が終わると、新たな展開が始まるようになっているのだ。

その舞台はイセルハーサと呼ばれる世界。この世界の中心に位置するファーレーン王国から物語は始まるのだ。この国の王子セリオスは、6歳のときに父であるアスエル王を何者かに殺された。16歳の誕生日が近づき、まもなく王位を継ごうというとき、彼が暮らしていたエルアスタの町がモンスターの襲撃にあったのだ。セリオスはなんとか逃げだし、摂政のアクダムのいる首都ルディアに助けを求めに行った。しかし、そこに待ち受けていたのはアクダムの裏切りだった!! 果たしてセリオスは牢屋に幽閉されたのだった……。

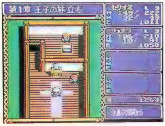
ああー、このあとどうなるの!? と、どんどんストーリーは盛り上がっていくのだ。このあとセリオスは仲間を得て、英雄伝説へ向けて旅立つのである。



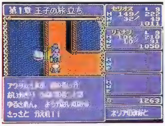
⬆王位継承の日まで2ヵ月と迫っているセリオス。日がな1日スライムいじめに精をつくすことを繰り返していたが……。



⬆摂政アクダムの裏切りにあって、セリオスはとらわれの身に。なすすべなく、ろうやでウロウロするだけなのか?



⬆リュナンの助けを得て、セリオスはろうやから脱出。アクダムの悪政に反抗する、レジスタンスたちのもとへ向かう。

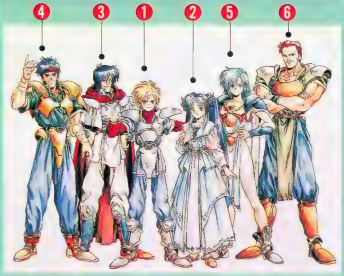


⬆話はぐっと飛んで、ここはアクダムのものとなってしまったルディアの城内。やつらは我がもの顔で振る舞っている。



そんじゃあ冒険へ行くか

メイン登場キャラクター紹介



①セリオス
ファーレーン王国の王子。16歳の誕生日に王位継承することになっているが、その目前で大変なことに……。

②ディーナ姫
ソルディス王国の王女である。セリオスの婚約者で、その容姿で国民への評判は高い。おてんばな面もある。

③ロー
ファーレーンのクルスの村に住む青年。人は単なる遊び人というが、彼の持つ魔力は、前半戦に役立つ。

④ゲイル
アクダムに逆らい、ベルガの鉱山で強制労働をさせられているところを助けられ、仲間になる。身元は不明。

⑤ソニア
アクダムに反抗するレジスタンスのリーダーの孫娘。かなりの呪文を持っている。すぐには仲間にならない。

⑥リュナン
旅の途中、レジスタンスに加わる。もともと修道士だけありMPは高い。彼の正体もまた不明である。

イセルハーサ世界図



開発状況

現在、ソフトの開発状況は80パーセント あとは細かい調整とデバックでいざ完成へ!! **エポック社シマちゃん**

緊急速報3



ファミコンジャンプ'91

最強の７人

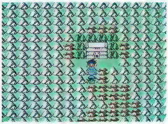
最大・最強のキャラクター軍団と、最高のスタッフがタッグチームを結成。発売日が迫った『ファミコンジャンプ'91』。前評判が高いこのソフトの、新情報をキャッチしたぞ。フィールドを移動する乗り物を中心に、大紹介するのだ。

FC ファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	バンダイ　９月〜11月発売　8500円（予価）	４メガ

正義の大神殿 ……とはなんやねん

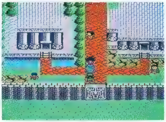
ジャンプワールドのどこかにあるといわれている大神殿。険しい山に囲まれた森のなかに位置するこの神殿は、正義の神殿と呼ばれている。太古の昔から、数かずのヒーローたちをたたえる神聖な場所なのだ。この神殿の内部には、炎の部屋がある。この部屋は、ジャンプワールドのエネルギーである、３つの炎が燃えている。ストーリー全般に関わる、とても重要な部屋みたいだ。

山を越えるとそこは



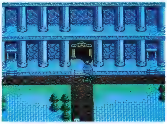
⬆エッチラホッチラと山を越えて、見えてきました大神殿。この先にはいったい、なにが待ち受けているのだろう。

なぞの町が……



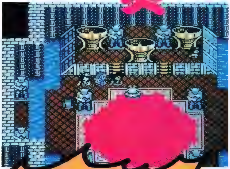
⬆足を踏み入れると、そこはまるで普通の町と変わらない景色だ。本当にここは、正義の大神殿なのか。疑惑は広がる……。

巨大な大神殿の扉



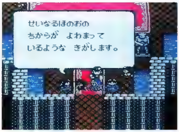
⬆ありました、ありました。ここが大神殿の入り口やね。さあ、いよいよ内部に突入だ。気合入れていきまひょ。

そして大神殿のなかに なぞの炎の部屋が…

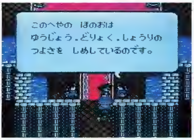


⬆いきなり聖火台。じつはここは、冬期五輪開催地の長野県にあった（事情通）のだ。

オリンピックか？ 聖火台



➡エナジーがぐぐっと減ってきましたか。これはおよそ50万キロカロリー（'91年度見込み）ぐらいの減少だな。



燃えろよ燃えろよ炎よ燃えろ〜

⬆友情、努力、勝利の炎が燃えている。これが、この世界の平和を支えている力なのだ。

こんなところもあるよ〜ん

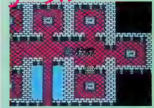
預かり所



⬆まさか物を預かるだけで、金を取るわけじゃないだろうな。

パーティーが持ちきれない荷物を預かってくれる。たいへん便利なところだ。しかし、預かり所が、なぜ大神殿のなかにあるんだろう。今後もちょくちょくこの大神殿にくるということかな。

ワープルーム

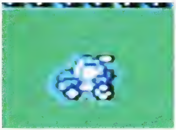


⬆扉が閉まったままの小部屋もあるのだ。

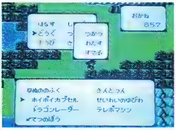
大神殿のなかにあるワープルームには７つの小部屋がある。この部屋のひとつひとつが、ヒーローの町につながっているのだ。ヒーローが全員そろえば、それぞれの町へ、サクサクと行けちゃうわけやね。楽チンチン。

ビーグル ……それは乗り物のこと

ビーグルとは聞き慣れない言葉やね。スキーをするときに使う、ゴーグルとは、まったく関係がない。そんな、まちがいを犯す、おマヌーなヤツはいないとは思うけど、念のため注意するよ。じつはこの言葉は、ジャンプワールドを旅するのに必要な乗り物を、総称した呼びかたなのだ。乗り物は、長い旅を続けていくうえで、重要な交通手段だ。ビーグルは、地上だけではなく、空などをつっ走るものもあるぞ。なかでも、前作で活躍した筋斗雲が、さらにパワーアップして登場する。そして、今回の作品でヒーローたちは、海に行けるようになったのだ。この海をスイスイスーダラっと進む乗り物も、もちろん登場するのだ。冒険の舞台が、ますます広がって、楽しさ100倍ってヤツやね。では、その一部を紹介しちゃうよ～ん。



⬆陸のうえを高速で走り抜ける乗用車、ホイポイカー。速く移動できるので、モンスターに出会う確率が低いのだ。

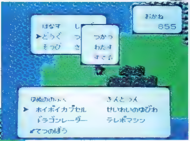


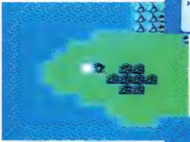
⬆海ではホイポイシップという乗り物が活躍する。しかし、開発中なので、残念ながらその姿は紹介できないのだ。

使用方法はお手軽にポン

バババーンッ

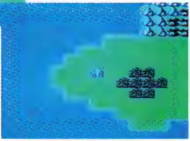
➡ホイポイカーとホイポイシップは、ふだんはカプセルのなかに収納されている。こいつは、道具として持ち運べるのだ。どうやって手に入れるのかはナゾだ。





アーッ！

⬅道具を選択して、決定だ。すると、ポンっといって、けむりが出てくるぞ。玉手箱とちょっと似ているな。



というまに完成だ!!

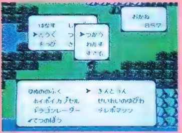
➡とかいっている間にジャジャジャーンだ。地形を自動的に判断して、カーかシップを選択してくれるぞ。わしみたいなおバカさんでも、悩む必要はないのだ。

ビーグルはほかにもある …らしいよーん

ホイポイカーやホイポイシップ、筋斗雲のほかにも、ビーグルはあるという話をキャッチしたぞ。その数はン種類もあるとか。それは道具で持ち運べたりできるのかなど、詳細はまだまだ霧のなかだ。だけど、早くその姿を見てみたいね。

筋斗雲が20％もお得になりました(当社比)

正しい心を持ったものだけが乗れるという、伝説の雲。この筋斗雲は、徒歩では行くことのできなかった、険しい山も、びゅーっとひとっ飛びで越えられるのだ。ヒーローたちが筋斗雲で飛んでいる間は、モンスターに出会うことはないぞ。こいつは、とっても便利な乗り物だな。スピードも速く、一度に何人も乗れるぞ。前作でも筋斗雲は登場していた。しかし、そのときは、友情値のエネルギーを使わなくては飛べなかった。便利だったけど、その分の代償を払わなければならなかったのだ。けっこうシビアな現実を味わっちゃったよね。でも今回はそんなことは、一切なしなのだ。好きなだけ、タダで大空を飛べるぞ。うれぴー話だ。



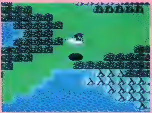
⬆筋斗雲も、道具コマンドを選択して使うことでやってくるのだ。いつでも、どこでも、呼べばすぐ来てくれるのが頼もしいな。

道具で使え！

➡呼ばれて飛び出てコニャニャチハ。30分以内には必ず来ない、どこかのピザ屋とは違う。呼ばれたらすぐ来るところがエライのだ。



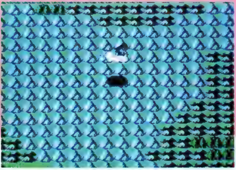
飛びます飛びます



多くても安心

⬅もの凄いスピードでヒーローたちのもとへ。いっぺんに何人ものヒーローが乗れてしまうぞ。

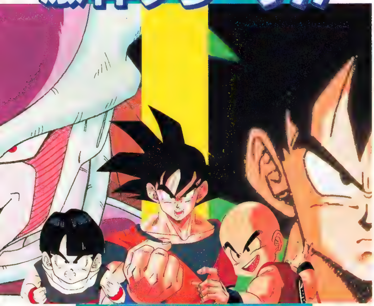
⬇山を越え行こうよ。てな具合で、いままで行けなかった場所も行けちゃうよ～ん。



開発状況

完成度は85パーセント。最高のキャラとスタッフですばらしいゲームに仕上がっています。（バンダイ 吉田氏）

徹底攻略 ドラゴンボールZ II（ドラゴンボール） 激神（げきしん）フリーザ!!



ファミコン FC	RPG	バックアップ カートリッジ
	バンダイ　8月10日発売　8200円	4メガ

漫画の連載も、テレビアニメも大好評のドラゴンボール。ゲームのシリーズも快調に第5弾なのだ。

カードバトルはこんな感じで流れる!!

今度（こんど）の『ドラゴンボールZ II』では、プレーした感（かん）じが良（よ）くなるように、いろいろと工夫（くふう）されている。たとえば、敵（てき）と戦（たたか）うときのオート機能（きのう）がそうだ。戦闘（せんとう）シーンに入（はい）ると最初（さいしょ）に、オートにするかマニュアルにするか聞（き）いてくる。ここでオートを選択（せんたく）すると、コンピューターがカードを強（つよ）い順（じゅん）に選択（せんたく）していって、勝手（かって）に戦（たたか）ってくれる。まだカードバトルになれてない、っていう人（ひと）にはうれしい機能（きのう）だよね。ほかにも、バックアップできるデータは2つに増（ふ）えたし、そのデータを天下一武道会（てんかいちぶどうかい）に利用（りよう）したりもできる。

便利（べんり）になったばかりじゃなくて、心（こころ）にくい演出（えんしゅつ）も随所（ずいしょ）にちりばめられているのだ。少（すこ）しだけ教（おし）えると、敵（てき）の攻撃（こうげき）を受（う）けて悟飯（ごはん）の体力（たいりょく）がなくなりかけたときに全快（ぜんかい）させると、悟飯（ごはん）がレベルアップするときがある……とかね。

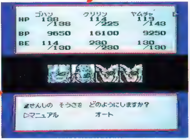
運命の選択



⬆移動のあとは、かならずカードをめくらないといけないのだ。カードの裏には、さまざまなイベントが隠されている。まさに運命の選択だ。



⬆うっかりフリーザのカードを引いてしまうと、敵が出るぞ。けちらしてしまえ！



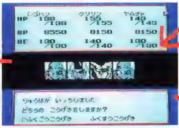
⬆戦闘の最初に、オートとマニュアルのどっちで操作するかを決める。オートで遊ぶと楽だぞ。



⬆亀仙人のカードが出ると、修行をすることができる。修行にもいろいろあって、BPが増えるものや、体力が増えるものもあるぞ。



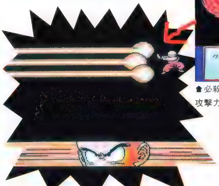
⬆複数攻撃をすると、敵全員に攻撃ができる。少し威力は落ちるけど、ザコの多いときに使えるのだ。



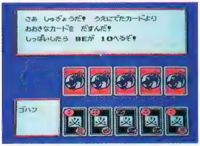
⬆キャラクターの流派とカードの文字が一致すると、複合攻撃と複数攻撃ができる。



⬆必殺技のカードを使うと、そのカードの攻撃力に関係なく必殺技が使えるのだ。



⬅クリリンの拡散エネルギー波が炸裂!!　敵に命中すれば、かなりのダメージを負わせることができるけど、よけられることもある。



⬆これはBPの増える修行。上に出たカードよりも数の大きなカードを出すと、BPが10ずつ増える。出し間違えたり、上にあるより大きなカードがなくなったときに終わるぞ。

ひとくちメモ

最初から持っているおたすけカードのなかに、ブルマカードというのがある。これを使うと、体力が少しだけ回復するぞ。移動や戦闘のたびに使えば、わりと楽にゲームが進められるのだ。

重要なキャラクターを一挙紹介だ

『ドラゴンボール』の戦闘では、カードを使う。使いかたを工夫すると攻撃力が何倍にもなるぞ。たとえば、自分の流派と同じマークのカードを使うと、複合攻撃や複数攻撃になる。さらに必殺技のカードなら、バトルポイント（ＢＰ）を消費して必殺技で攻撃できる。必殺技ごとに必要なＢＰはそれぞれ違うから、残りのＢＰに気をつけて有効な攻撃をしてほしい。あまり調子にのって使いすぎると、あとで強い敵が出たときに困るぞ。

悟空



▼必殺技

必殺技	ＢＰ
エネルギー波	10
かめはめ波	15
界王拳	40
界王拳かめはめ波	50

言わずと知れた悟飯の父親。一度死んでしまうが、界王拳を修得するために界王のところへ行くことになる。

悟飯



▼必殺技

必殺技	ＢＰ
エネルギー波	20
魔閃砲	100

サイヤ人の悟空と、地球人のチチとの間に生まれた子供で、悟空について修行していた。それほど強くはないが、スーパーサイヤ人素質を持っていて、無我夢中になるとすごいパワーを発揮する。

ピッコロ



▼必殺技

必殺技	ＢＰ
魔光砲	7
連続エネルギー波	10
爆烈魔光砲	50
口から怪光線	30
魔貫光殺砲	120

神様の悪い側の心が分離してピッコロになる。じつはナメック星人なのだ。

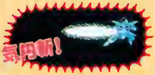
クリリン



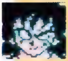
▼必殺技

必殺技	ＢＰ
かめはめ波	20
気円斬	60
拡散エネルギー波	40

天下一武道会で一度死んでしまうが、ドラゴンボールのおかげで生き返る。



ヤムチャ



▼必殺技

必殺技	ＢＰ
かめはめ波	20
操気弾	70

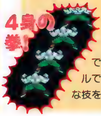
もとは盗賊だったが、悟空たちと出会って仲間に加わる。ほかの仲間たちと同じように、亀仙人や、神様などのところで修行を積んで強くなっていった。必殺技のひとつ操気弾は、敵によけられても、もう一度しつこく追いかけていくぞ。

天津飯



▼必殺技

必殺技	ＢＰ
太陽拳	30
気功砲	100
４身の拳	80
４身の拳気功砲	180



するどい目を３つも持っている。悟空の友人でもあり、ライバルでもある。不思議な技を使う。

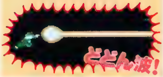
餃子



▼必殺技

必殺技	ＢＰ
どどん波	50
超能力	30

攻撃力は、このなかでは一番弱いかもしれない。しかし、超能力を使うと敵が動けなくなる。うまく使って攻撃しよう。



並たいていの努力じゃヤツらは倒せないぜ!!

フリーザ

その強大なパワーで悟空を苦しめたベジータに、数々の星を襲わせていた黒幕。いつもは非常に冷静で、あまり感情を見せない。だが、異様な迫力があり、見るものを圧倒する。そして恐ろしいほどのパワーを持ち、岩や山を打ち砕くばかりか、惑星ひとつを簡単に消し去ることもできるという。



一度怒りだすと、手がつけられなくなってしまう。かなり手強い相手だぞ。

キュイ

３人のなかでは一番の下っ端。しかし、一番下とはいっても、ベジータと同等のパワーと技を持っている。油断してかかると、とんでもない目にあってしまうのだ。



ドドリア

実力は、３人のなかで２番目ぐらい。頭の切れるタイプではないが、パワーとスタミナでは右に出るものがいない。並の技とパワーでは倒すことはできないだろう。



ザーボン

フリーザの腹心の部下のひとり。いつもは冷静なのだが、怒ると恐ろしいパワーを発揮する。ドドリアやキュイとは比べものにならない強さと頭の良さがある。





戦場の狼II
過激に戦え、ハードに撃て!!
超ハードな戦いが人気の
シューティングアクションゲーム!
強力な武器と激しい戦闘シーンが人気の『戦場の狼II』を完全移植。さらに、戦略性を持たせたオリジナルモードも新たに追加。撃ちまくる爽快感と多彩な攻撃で、気分は無敵のコマンドだ。
戦場の狼II
9月27日発売
7,000円
©SEGA 1991
©CAPCON 1990 REPROGRAMMED GAME
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ
8月30日発売
6,000円 ©SEGA 1991
ジュエルマスター
12個の指輪に秘められた魔法の力。魔物を倒して世界を救え!
8月30日発売
6,800円 ©SEGA 1991
プロ野球 スーパーリーグ'91
全プロ野球選手が実名で登場。リアルなゲーム展開で操作性も抜群!
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター
※表示価格はすべて、消費税抜きの標準小売価格です。
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。

行け行け

●若さはなににも勝るものである。若いときにはいろいろとやってみるがよい。年老いてからではなかなか自由にはいかぬ。行け行け、行っちまえったら行っちまえッ!! 少年よ大志を抱け、とはよく言ったものであるのう。夢は大きく持って……、だからマグマ大使ではないというのに、このたわけが!!

●将来はゲーマーになりたいのでゲームをやっています。RPGが好きですが、帝国ではRPGゲーマーはいますか。　（青森県　直井豊）

●そんなものはおらぬ。RPGなどはゲーム音痴の女神ですらクリアーしおるわ。ゲーマーを目指すなら、あらゆるゲームに精通しておらねばならぬ。選り好みせずに鍛錬するがよい。

●レース場でハイレグのねーちゃんがいたので、ここは、と思ってサインをもらった。嫁に欲しいと思ったけど、まだ小学生だからだめだ。　（神奈川県　FZERO）

●目先の食い込みに惑わされおって、この色ボケ小学生がっ。サインなどもらっている場合ではない。写真を撮れ写真を。そうではない。座禅でも組んで悟りを開くがよい。

●僕は、将来は、堀井さんより凄いゲーマーになって、塩崎編集長をあっといわせるつもりです。

（石川県　渋谷勝負するぞ）

●ばかもの。堀井雄二はゲーマーではないわっ。貴様の間違いぶりに塩崎編集長はあっと驚いておる。

●ゲーセンで『ジャンピューター』をやっていたら役満を和了られた。しかも2連続だ。そのうち叩きのめす。　（東京都　中川信弘）

●ああ叩きのめされた中川よ、家のそばには『ジャンピューター』があるのか？　幸せ者である。脱衣麻雀に駆逐される日は近い。はやく叩きのめしておくがよい。

●ゲーセンにある占いをやったら、「必ずしっぺ返しにあう」と書いてあった。あと「裏切られる」とも書いてあった。どうですか？

（福岡県　勇者トロ）

●どうですか、ではない。文面からして、貴様は喜んでおるな。あとで泣かぬようまじないでもせよ。

●ぼくの担任の先生は、「先生は若はげだけど、これは若さの証拠だ」と言います。どうも腑に落ちません。　（長野県　第4小）

●年寄りで髪がない場合は単なるはげであるから、それは正しいかも知れぬ。まあよい、勝手にせよ。

●ゲーセンでメダルゲームでコインを2500枚出した。預けたけど、1日に150枚しかおろせないので、使い切るまでに半月もかかる。なんかサッパリしない。

（埼玉県　大井の民）

●う～む、それは難儀であるな。しかし、最近のメダル貯蓄制度は、使用制限つきが増えているのだ。まあ、どうせ金品への交換はないのだ、ゆっくり遊ぶがよい。

●電話がかかってきて、「あなたは1万人のなかから選ばれた」と言われました。少し嬉しかった。

（大阪府　美濃啓一）

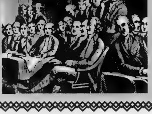
●そうであるか、若いというのはよいのう。わしなどはそういう電話を何度も受けておる。1万人のなかから選ばれまくっておるのだ。

●最近はガバスを配っていますか。採用されてももらえないかと思うと少し心配です。

（茨城県　ガバスビンタ）

●ああ、どいつもこいつもガバスばかり気にしおって。まあよい。配っておる、本誌中央にある12ガバスがそうだ。ありがたく受け取れ……ウソである。あの切り取りガバスは塩崎編集長からのプレゼンツである。帝国では採用者にはガバスを贈呈しておるが、ガバスと書いてあるはがきは採用せぬ。

ゲーム帝国



ハードウェアに惑わされるでない。新製品は続々とやってくる。
さあ見るのだ、出たばっかですたれるハードウェアの運命を!!

悪魔の安楽椅子



■人に迷惑をかけたくありません。この間も迷惑をかけました。　（[illegible]）

●[illegible]生まれたが最後、知らない[illegible]迷惑をかけて[illegible]よ。迷惑をかけないときまで[illegible]、[illegible]をかけないように[illegible]ちゃうぞ。

■中古ソフト屋にMVSが置いてあり、「ファミスタ」の中古を[illegible]、知らないうちにMVSの[illegible]と思った。[illegible]断な自分が情けないです。　（[illegible]県　ネヨシヨ）

●MVS[illegible]

■[illegible]

（[illegible]）

●あったりめえよ、キーボードなんか叩けるかてんだ。

女神の四の字固め



■修学旅行で東京の原宿に行きました。雑誌に載っているような女の子が多かった。すごいと思いました。

（広島県　かっちゃん）

●そうよねえ、あそこって初めて行ったらインパクトあるもんね。でも夜になると、セクシー酔っぱらいバカギャルと渋カジ酔っぱらいアホボーイでいっぱいよ。

■電車で痴漢にあった。でも怖くて声がでなかった。悔しくて涙がちょちょぎれます。　（静岡県　たく）

●あら、女の子ちゃんからのはがきが多いわね。楽しいわ。痴漢にあったらすぐ騒がなきゃダメよ。電車のなかにいる人はみんな味方だと思いなさい。蹴ったりつねったりしたって大丈夫よ。強気でね。ところであんた、「ちょちょぎれる」なんて死語使うのおやめ。

■ゲーセンで『ウイニングラン』でセクシーダイナマイト女子高生に負けた。悔しい。　（東京都　かたべ17）

●女子高生をナメちゃダメ。今もっとも勢いがあるのが謎の女子高生ゲーマー軍団なのよ。その実体は……。

アルゴ情報局

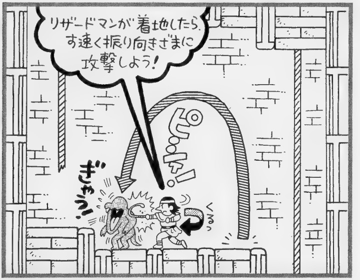
今週のメニュー ●ドラキュラ伝説Ⅱ●ファイナルソルジャー●イースⅢ●スプラッシュレイク●ファステスト・ワン

今週のアルゴ情報局は、いま巷で人気沸騰中のゲームボーイソフト『ドラキュラ伝説Ⅱ』を中心に、大攻略するぞ。手こずる場所を厳選した、コクとキレのある内容だ。

ゲームボーイ ドラキュラ伝説Ⅱ

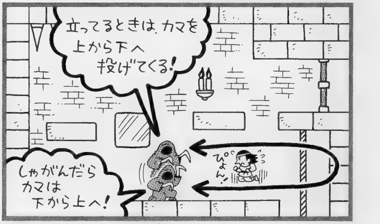
Q **4つの城で出現する、リザードの攻略に手間どっています。動きが速く、ナイフを投げてくるので、手におえません。有効な攻撃法を教えて！　東京都　ツケ麺女王**

A たしかにリザードは、ほかの敵キャラに比べて、動きがす速いな。こいつの動きについていくのは、ひと苦労だ。そこでこいつへの有効な攻撃法をみっちり教授してあげよう。まず、戦いが始まったらすぐに、リザードのいるほうへ移動しよう。敵のふところに入ることによって、先制攻撃のナイフを回避することができるのだ。このナイフをかわせば、あとは簡単。リザードが着地した瞬間を狙って、振り向きざまにムチで叩くのだ。しかし、動きがす速いので、すぐジャンプで逃げられてしまう。1回叩くだけで、深追いはしないようにしよう。主人公の頭上を飛び越えたリザードは、空中でナイフを投げてくるぞ。この攻撃は、敵と同じ方向に移動すれば、簡単に避けられるのだ。敵が再び着地したらすかさず攻撃しよう。ノーマル状態のムチで5回叩けば倒せる。



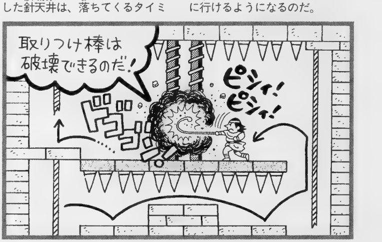
Q **へい！　アルゴマン。後半に出てくるナイトストーカー2のブーメラン攻撃がなかなかかわせないぞ。うまく避ける方法があったら、教えてくれ。　埼玉県　桜うそ**

A 手に持っているカマをブーメランのように投げつけてくるナイトストーカー2。アブナイ攻撃をしてくるヤツだけど、無傷で倒したいよね。確実な倒しかたを教えるぞ。下のイラストをよく見てほしい。ナイトストーカー2のカマの投げかたは、2種類あるのだ。この特性を知っていれば、カマを避けるのは簡単だ。こいつが立った状態で投げたときは、カマは上から下へブーメランのようにもどるのだ。攻撃をかわすには、しゃがんでカマをやりすごしてから、ジャンプすればよい。やつがしゃがんで投げたときはジャンプのあと、しゃがめば、攻撃を回避できるのだ。



Q **ドラキュラ本城の複雑なトラップが難しくて先へ進むことができません。巨大な針天井の場所の抜けかたをアドバイスしておくれ！　北海道　石川21エモン**

A ドラキュラ本城のなかは、いままで登場した4つの城とは比べようがないほど、複雑なトラップが隠されている。いままでの城で登場した針天井は、落ちてくるタイミングに合わせて主人公を移動させれば、突破できた。しかし、ドラキュラ本城では、そうはいかないのだ。ひと目見ただけでは、どうやって先に進めばいいのかわからないだろう。しかし、この天井はムチで破壊することが可能だ。針天井が落ちてきたら、その上に乗って、針天井の中心にある棒を攻撃し、破壊しよう。そうすれば、棒がじゃまで進めなかったところに行けるようになるのだ。



Miniアルゴリズム　ファミコンの『ファミリーサーキット'91』で、砂地に入ってしまったときに速く脱出する方法を見つけました。やりかたは、バックで動かすだけ。芝地と同じスピードで車を動かすことができるんです。一度、おためしを。　石川県　木村健吾

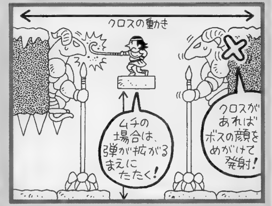
Q **クリスタルキャッスルにいるボス、ダークサイドをなかなか倒すことができません。なにとぞアドバイスをお願いいたします。**

宮崎県　ノラキュラ伯爵

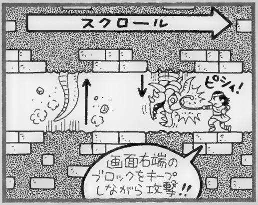
A ダークサイドのほかにも、各ボスの攻略法を教えてくれという要望が多かった。そこで、おもなボスキャラの攻略法をイラストで紹介したぞ。参考にしてほしい。さて、ダークサイドの倒しかただが、人の姿になっているときは、いくら攻撃してもダメージを与えることができない。ワープしたあと、わずかに見えるクリスタルこそ、こいつの実体なのだ。ワープ後の一瞬のスキをのがさず攻撃するのだ。敵の攻撃は、頭上の黒雲から雷を落とすこと。この攻撃だけは注意しておこう。攻撃がくるタイミングは、ダークサイドが杖をかざしたときだ。このときに、左右どちらかに大きくジャンプすれば、攻撃はかわせるぞ。ただし、画面の端に主人公を移動させると、ダメージを受ける危険性が高くなる。注意が必要だぞ。



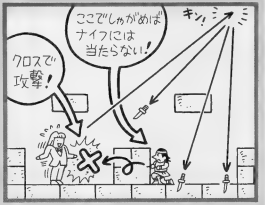
ダークサイドは、クリスタルの姿になっているときにしかダメージを受けない。主人公は、敵の雷攻撃をかわしたあと、ジャンプしながらムチを連打するのだ。注意する点は、左や右端に追い込まれないこと。大きな被害を受けるぞ。



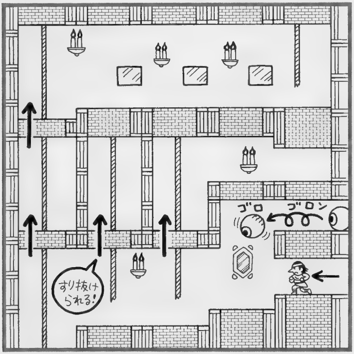
こいつは、クロスのアイテムを使うと簡単に倒せる。上下に動く台に乗ったら、クロスをボスの弱点の顔めがけて投げろ。クロスは画面を往復し、左右にふたりいるボスを攻撃するぞ。この方法を使えば、1回の攻撃で、2回分の効果があるのだ。



こいつは、頭が弱点だ。洞窟の上下にある穴から出現する瞬間を狙って、攻撃しよう。こいつが出現する穴は震えているぞ。この穴の右側に立って、敵が出てくるのを待つのがベストだ。左側に立つと、スクロールに巻き込まれてダメージを受けるぞ。



通常の戦いかたではこいつを倒すことはできない。こいつを倒すには、クロスのアイテムを使うしか方法はない。主人公をイラストの位置に移動させ、しゃがませる。そしてクロスを投げるのだ。すると敵は勝手にクロスに当たって、簡単に倒せるぞ。



Q **すぐ敵からダメージを受けて、せっかくパワーアップした武器の能力がさがってしまいます。アイテムがたくさんある場所があれば教えて。**

岩手県　ハク伊藤

A 残念ながらどの城にも、そんなに多くのアイテムは配置されていない。そこで、知っているとお得なのが、隠し部屋の存在だ。隠し部屋には、ロウソクがいっぱいある。このロウソクを壊すと、ムチをパワーアップさせる水晶玉などが手に入るのだ。しかし、隠し部屋というだけあって、簡単に場所は見つからないぞ。そこで、ひとつだけその場所を紹介する。マップは、クリスタルキャッスルだ。天井からビッグアイが出現する場所に、この城の隠し部屋の入り口がある。ここには、3本のロープが吊り下がっているが、天井がじゃまをして、上に行けないように見える。しかしこれがトリックで、じつは上ぼれるのだ。右から1本目はひとつ上の部屋へ、左端はふたつ上の部屋まで行ける。キミのように、主人公の武器が弱い状態だったり、ライフが少なかったら、ここで補充しよう。隠し部屋は各城にあるぞ。残りは自力で探してくれ。また、ライフの回復だけなら、隠しアイテムの肉を利用するという手もある。これを取ると、ライフが回復するのだ。これはブロックのなかに隠されている。ムチで叩くと現われるぞ。

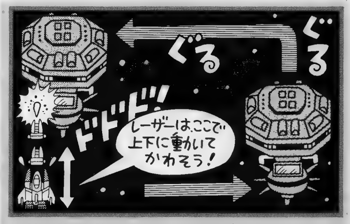
Miniアルゴリズム　ファミコンの『ラグランジュポイント』で、お金を増殖させる方法を発見。サテライトベースの地下の武器屋に行き、"買う"を選択。✚ボタンの上とAボタンで、ヒートサーベルが24コロンで買えます。売れば2000コロンです。　兵庫県　桃次郎

PCエンジン ファイナルソルジャー

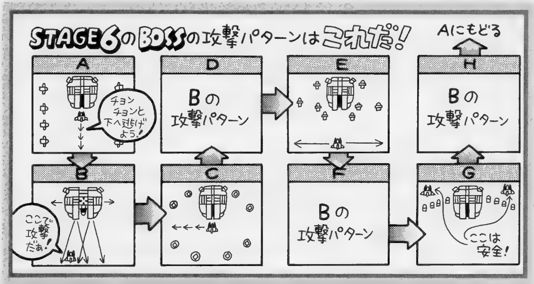
Q ステージ5に出現する2機の中ボスに毎回やられてしまいます。何かよい攻略パターンがありましたら、ぜひ教えてください。

大阪府　山田ソーセージ

A このボスの攻撃に対して100パーセント安全な場所はない。しかし、比較的安全な場所ならある。右のイラストのとおり、画面の左下だ。この位置ならボスの本体には接触しないのだ。ただ、ごくたまに弾が当たってしまう場合があるので、ある程度パワーアップしていることが条件だ。ボスは2機とも画面端を左まわりに回っているので、オプションを上に伸ばしておいたほうがいいぞ。いくらかダメージを与えると、ボスは8方向にレーザーを乱射する攻撃にかえてくる。レーザー攻撃に関しては、画面左下で上下の細かな移動でかわすととても安全だぞ。



画面左下が比較的安全だ。ただし、すぐにこの位置に行くと敵弾が飛んでくる。少しずつ移動しながら、うまく弾を誘導して左下に移動しよう。



ビットを使った攻撃は4パターンあり、攻略法は次のとおりだ。Aは、ボスのまん前について少しずつ下に移動する。Cは、まん前から少しずつ横へ動く。Eは、避けるより追尾弾を破壊する。Gは、ビットが配置されるまえに画面上に移動する。

Q ステージ6のボスが倒せなくて困っています。あまりにも攻撃パターンが多いので、パターン別に攻略をお願いします。

神奈川県　ものすごい

A このボスは、8基のビットを使った攻撃を4パターンしかけてくる。しかも、このビットを使った攻撃の間に、拡散する弾を打ってくるのだ。対処法は、左のイラストを見てほしい。ビットを使った攻撃の間に撃ってくる弾は、イラストの位置で避けよう。このときだけ、ボスはダメージを受けるので、攻撃するのを忘れないように。

Q ステージ7の最終ボスが倒せません！　ボスの攻撃に加えて、ザコ敵の攻撃も激しすぎます。よいアドバイスをよろしく!!

東京都　ホブゴブ

A このステージはボスとザコが混合攻撃をしてくる。ザコの攻撃は基本的に画面下で避けよう。ザコはホーミング弾を発射してくる敵を優先して倒していこう。対ボス戦では、離れた位置でアワをかわし、左右のハサミを根気よく攻撃しよう。ハサミを破壊してさらにダメージを与えると腕が生える。このあとの攻略はイラストを参考にね。



⬆この長い腕に接触すると、一発でやられてしまうぞ。画面下にいれば安全だが、体当たりしてきた場合は横へ逃げるように。

⬆この形態と戦うときは自機を3速にしよう。基本的に画面を大きくまわるように逃げながら、弱点の目を攻撃しよう!!

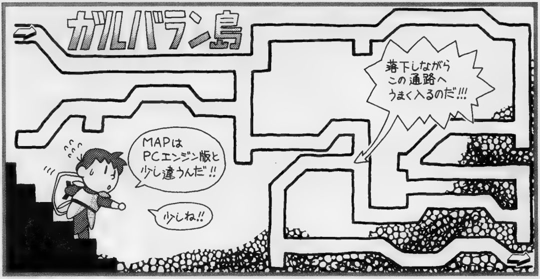
Miniアルゴリズム　ＰＣエンジンの『改造町人シュビビンマン２』で、なんと！　いつでもどこでもライフを満タンまで回復させてしまうコマンドを発見しました。やりかたは、ポーズをかけて✚ボタンの左とセレクト、Ⅱボタンを同時に押すだけです。　北海道　日本マン

スーパーファミコン イースIII

Q **ガルバラン島の暗闇の洞窟で迷っています。鬼火の宝珠を使ってもよくわからないこの洞窟のマップを、ぜひ、載せてください。**

東京都　飯田誠山

A キミの要望に応えて、マップを掲載した。暗闇でわかりづらいこの洞窟も、マップにしてみると、それほど複雑に入り組んではいないのだ。洞窟を右下に降りて抜けると、ガーランドが待ち伏せている。

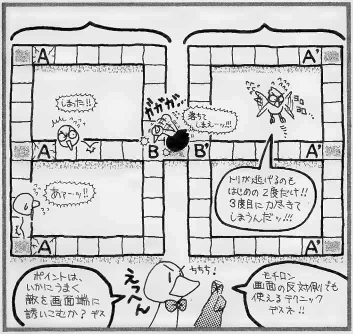


PCエンジン スプラッシュレイク

Q **ステージ3-10がクリアーできなくて困っています。敵は強いし、橋を壊してもトリは宙に飛びあがっちゃう。どうすればいいの？**

千葉県　タコ爆発

A それではステージ3-10をイラストで攻略するぞ！　まだまだ序盤のステージなのだが、誰もがつまずくステージのはず。橋自体は見てのとおり、単純な左右対称の形をしている。けれど、動きの速いダルマやトリがやっかいなのだ。じょうずな倒しかたは、イラストのAの位置にヒビを入れてそのそばに敵をおびき寄せる。そして、すかさずBにヒビを入れれば、橋のほぼ半分が崩れる。この方法でまとめて倒そう。トリは、橋が崩れると最初のうちは宙に飛びあがって回避してしまう。でも、3度目には力尽きて湖に落っこちてしまうのだ。



メガドライブ ファステスト・ワン



コースは全長4325キロメートル。レースの周回数は7。後半の複合コーナーは難関だ。コーナーリングに最適なウイングを選択しよう。

Q **ワールドチャンピオンシップモードで、第2戦のブラジルGPがどーにも苦手です。ぜひ、アドバイスをお願いしまーすっ！**

東京都　TV高岡

A ブラジルGPの攻略ポイントは3つ。まず、長い直線後の第1コーナーだ。スピードがのっているので、ブレーキングで時速150キロ台に落として、このコーナーをクリアーしよう。次にヘアピンカーブは、時速110キロ台にスピードを落として、インベタで曲がろう。そして、このコース最大の難関である複合コーナーに突入だ。右コーナーは時速130キロで曲がるのが理想。そのあとは、すかさず時速80キロまで減速しよう。慎重にマシンを操作して、複合コーナーを走り抜けるのだ。

質問はがき大募集!!

他力本願だといわれても、キミたちにはアルゴマンがついているじゃないか。ゲームの悩みをはがきに書いて、いますぐ送るのだ。きっと未来がひらけるはずだ。



クイズ! 脳天逆落とし

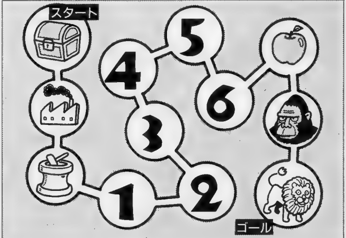
楽しかった夏休みももうすぐ終わり。じたばたしてもはじまらないから、クイズに熱中だ!!

ROUND 6 ワギャンランド

©NAMCO LTD

問題

今回のクイズ脳天逆落としは『ワギャンランド』からの出題だ。ルールはいたって簡単。スタートから出発し、順番に〝絵しりとり〟の要領で1〜6のマスに下のイラストを当てはめていこう。ルールは簡単でも、問題自体は決してやさしくない。それぞれのイラストは、日本語とか英語とか読みかたがひとつじゃないので、そのあたりをよーく考えてね。



イラスト群	ワ	ギ	ャ	ン	ラン	ド
						

応募のきまり

さて、上手いことすべてのマスにイラストを当てはめることができただろうか? じっくり考えて、4のマスに入るイラストを、ワ、ギ、ャ、ン、ラン、ド、の文字で答えてくれ。見かけよりもずっと難しいからひっかからないようにね。簡単だよって人は官製はがきに答えの文字、住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を明記してファミコン通信編集部、クイズ! 脳天逆落とし係まで、グァンガン送っておくれ。締切は8月27日の消印まで有効だ。待ってるぜ!!

賞品について

正解できた人のなかから、抽選で10名に、5000円分の全国共通おもちゃ券をどどどーんとプレゼントしちゃうぞっ。おもちゃ券とは、おもちゃならばなんだって買える、まるで夢のような商品券だ。さぁ、みんなしてどしどし応募しよう。

先週の答え ――7ヵ所

information インフォメーション

メーカーグッズを大放出プレゼント

朗報!! ふだんはキミたちにはなかなか手に入らない、ゲームのノベルティーグッズを特別大放出プレゼントするぞー。まず、カプコンから、バッチグーなバッチのプレゼントだ。『超魔界村』(青)、『超魔界村』(緑)、続いて『エリア88』(四角)、さらに『ファイナルファイト』(四角)、そのうえ『ロックマン』(黄)、『ロックマン』(緑)という豪華な6点セット。しかも、どどーんと大量20名にあげちゃうのだ。また、アルトロンからは、『スーパースプリント』の帽子の形をしたユニークなアンブレラを、2名にプレゼント。それぞれカプコンバッチ係、アルトロンアンブレラ係、と明記して、180ページのあて先へ。8月29日消印有効。





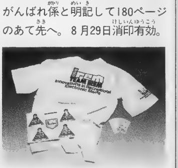
迫真のCD音響で『ドラクエI』復活

永遠の名作『ドラクエI』がデジタルサウンドのドラマとイラストブックで復活したぞ。現在、発売中のこのCD&ブックを、3名にプレゼント! 『ドラクエI』CD&ブック係と明記して180ページのあて先へ。8月29日消印有効。



太陽より熱いのはF1だけじゃない

ライダーたちの夏の祭典、鈴鹿8時間耐久レースにエントリーしているアイレムから、Tシャツ、ステッカー、テレカのセットを、5名にプレゼント。アイレム8耐がんばれ係と明記して180ページのあて先へ。8月29日消印有効。



アメリカ ファミコン事情
California DOOOOOON ④

カリフォルニア・ドーン
ジョナサン・フィリップス



カリフォルニア夏真っ盛り!!

ウォウ！　ジョンだ。カリフォルニアは夏真っ盛り。夏のカリフォルニアは、ほとんど雨がなく、晴れの日が続くんだ。天気がいいと、やっぱり外で元気に遊びたいよね。私も燃えるような太陽のもとで血が騒いで、ウォウウォウ、ワァウォウ！おたけびが出てくるくらいだ。たまには、体を思いっきり動かすのもいい。ゲームばかりしていないで、元気に外で遊ぶことは大事なことだ。体がリフレッシュすると、ゲームをより楽しくプレーできるんだな。

カリフォルニアでは、アウトドアスポーツが盛んだ。なんといっても、ローラースケートにスケートボードだろう。子供たちがスケートボードをしたり、カリフォルニアギャルがローラースケートで走っている。個人的に私は、カリフォルニアギャルが好きだが……それはいいとして、最近流行りのローラースケートは、車輪が一直線に並んでいるタイプ。一流のブランド物になると100ドル以上するものもあるそうだ。ちなみに、スーパーNESは200ドルぐらい。でも、これを買えるのはお金持ちの子供だけ。一般の子供たちには、そんな大金が手に入るはずもない。日本と違って、アメリカの子供たちには、お正月のお年玉や毎月のおこづかいなんてものはない。

では、どうやって両親からお金をもらうかというと、働くのである。働くといっても、簡単な家の手伝いや、赤ちゃんのめんどうを見るといったことをするんだ。また、学校で良い成績を取ったとき、特別のボーナスが出る家もある。１回にもらえる金額というと、50セントから１ドル。日本でいえば100円から200円。ボーナスでもせいぜい５ドル。ほとんど小銭だね。これじゃ、高いものは買えない。スーパーNESを手に入れるなんて無理な話。アメリカの子供たちはたいへんなのだ。もうクリスマスに託すしかない。日本の子供たちは恵まれているのだ。みんな見習ってくれよな。

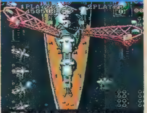
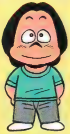
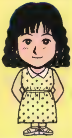


⬆カリフォルニアのビーチは、ギンギンに目の保養になるのだ。

NEW GAMES CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

8月23日〜9月1日

発売日		7月19日	7月26日	8月23日
作品		かんばれゴエモン〜ゆき姫救出絵巻〜  スーパーファミコンカートリッジ コナミ 8800円[込]	ワギャンランド  ゲームギアカートリッジ ナムコ 4000円	1941  PCエンジンHuカード(SG用) ハドソン 9800円
		ご存じゴエモンが活躍するアクションゲーム。さらわれたゆき姫を救出するのが目的。ゴエモンとエビス丸のふたり同時プレー、合体プレーが可能。	ファミコンから移植のアクションゲーム。音波砲で敵をしびれさせ、ジャンプでかわしてステージクリアーを目指す。神経衰弱やしりとりでボスと対決する。	アーケードから移植のたてスクロールシューティング。ステージクリアー時に成績が表示され、成績が良ければ、自機の受けられるダメージの回数が増える。
評論家				
東府屋ファミ坊 	猫の好き嫌いは、食後のエサの隠しかたでだいたいわかるよね。うちの猫の場合、マットを4方向から折り曲げてていねいに隠す、マットを1方向に折り曲げて隠す、隠すフリだけをする。の3ランクの隠しかたをする。誰もモンプチなんて横取りしないのになあ。	基本的なツボを押さえた、美麗グラフィック版『ゴエモン』。いわゆるノーマルなアクションゲームだし、斬新な部分はないんだけど、完成度は高く安心して遊ぶことができる。『スーパーマリオ』が『III』から『IV』に変化したような感じね。それなりに納得のできるスーパー版ではある。	数年前にヒットしたファミコンゲームの移植。ゲームギアの横スクロールはそれほど疲れないので、すんなり遊ぶことができました。大枠では、若干タイニーなアクションゲームってとこだけど、いわゆる暇つぶしゲームとしてなら、かなりよいかも。遊び込めば、けっこうハマるね。	パワーアップも派手だし、かなり爽快感のあるシューティングゲームだ。SG専用だから、グラフィックもくるものがあるしね。派手なシューティング好きにはもってこいだね。ただ、スーパーファミコン、メガドラがある今となっては、SGを買ってまでってゲームではないなあ。 →
浜村通信 	某テレビ局で、各プロ球団のチームリーダーに後期への課題を聞くという番組をやっていた。最後に登場した阪神タイガースの岡田選手は「とにかく最後までがんばる」と答えていた。見ていておもわず涙がでそうになった。それでもボクは阪神ファンを辞めないぞ。	元祖『ゴエモン』を、グラフィック、サウンド面でパワーアップ。拡大、縮小機能を駆使したデモや、おまけで入ってる『グラディウス』など、サービス精神たっぷりのコナミズムは健在なのだ。あっと驚く斬新な仕掛けはないけど、じっくり腰を落ち着けて遊べそうな秀作ってとこかな。	いわゆる『わぎゃんランド』。あいかわらずボス戦が、いい味だしてるよね。でも、ただでさえ画面が小さくって、細かい動きに反応しにくい携帯用のゲーム機。敵と1回接触しただけでやられちゃうっていうルールは厳しいよな。ファミコン版より数倍難しくなっているのだ。	眉の間にしわ寄せて、敵の動きを必死に計算しながらプレーするタイプのゲームじゃない。もっと、大ざっぱというかなんというか、そう、体を使ってクリアーするゲームだね。「シューティングは爽快感すよ。学習なんていらんす。反射神経だけで十分っす」的な体育会系におすすめ。 →
渡辺美紀 	ポーカーやビンゴ、ダービーもいいけど、やっぱりメダルゲームはスロットマシンだと思うのさっ!!だってさ、スロットって大きくバーンと当たるチャンスを秘めてるじゃん。そこがいいのよ。もちろん、だからスルときもあっという間なんだけどね……。はぁ。	一番最初の『ゴエモン』がスーパーファミコンになったとゆー感じだね(エビス丸はいないけど)。グラフィック、サウンドともにメチャいいし、サブゲームもおもしろい。ひとりでもふたりでも楽しく遊べるから、スーパーファミコン持ってる人は押さえておくとよいでしょう。	うーむ。なんかこうしてゲームギアで遊んでみると、このゲームって携帯用ゲーム機向けなんじゃないかしら、なんて思ってしまった。遊びやすいのよね。ボスとの戦いのしりとりや神経衰弱ものんびりしてて、ギアを振りまわしながら(?)プレーする必要もないし。よいよい。	よい。爽快感があるんだよー。はじまっていきなりパワーアップできるし、ため撃ちもイカス。ダメージ制だしコンティニューできるし、壁にぶちあたってグリグリ回転しながら撃ちまくるのもいい。進んでいくとかなりムズくなるけど、ま、それはしょーがないってとこ。 →
TACOX 	アメリカで"ピンボールエキスポ"なるイベントがあるのでぜひ行きたいのだけど、平日だし、金がないので今年も見送りかなあ。残念。メーカーじゃなくてユーザー主導なんだよね。オークションとかもあるらしいし。バックグラスとかゴロゴロしてんだろうなあ……。	基本的には一発目の『ゴエモン』と同じ。グラフィックと音でおめかししましたって感じだ。本編はともかく、オマケのゲームや宝くじとかがおもしろくって、次第に道中が面倒くさくなる。とくに1回クリアーしちゃうとそうなる可能性が強い。『グラディウス』は、おいしいな。	ファミコン版と基本的に同じ作り。しりとりや神経衰弱もしっかり健在で、多少違うのがアイテム関係。数が増えたけれど、ややこしくてやってられん、というほどでもないからいいかな。全体的にあまり新鮮味はないけれど、『ワギャン』が好きな人にはおすすめできると思う。	業務用とはほんの少しだけ面構成が違うものの、内容はほぼ一緒。もっとも、たて画面が横画面になったため画面構成も変わり、プレー感もだいぶ変わった。とくに画面下のゲージ類が邪魔で、ちと困る。全編通してトホホとくる難しさに満ち溢れているので初心者にはちょっと……。 →

8月23日
ヴァリスⅣ



PCエンジンCD-ROM
レーザーソフト・日本テレネット 6780円

シリーズ4作目となった、横スクロールのアクションゲーム。主人公は優子に代わり、3人のキャラになった。3人にはそれぞれ特殊能力が用意されている。

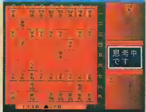
例によってアニメーション＋横スクロールアクションのビジュアル重視型。過去のシリーズが好きだった人には、期待どおりの出来ばえじゃないかな。キャラクター切り替え型だしコンティニューつきなので難易度は低い。ストーリーを楽しんでもらおうというアクションゲームだ。

キャラ交換型アクションゲーム。貯めたポイントに応じてハデな特殊攻撃ができるとこなんか、『ゴールデンアックス』的な臭いも感じるな。それにしても、相変わらずデモがすごい。とってもドット絵とは思えないできのよさなのだ。はっきりいって、これだけで＋1点もの。

この『Ⅳ』で初登場のキャラを操り進むアクションゲーム。キャラの使い分けがポイント。回転ジャンプができなくて、30回ぐらいやり直したけど、コツさえつかめばぜーんぜん平気でした。ついつい何度もプレーしちゃうゲームだね。面の途中でもセーブできたらよかったのにな。

相変わらず、といっていいのかどうか判断しかねるが、おおむねそんな感じ。ビジュアルシーンは好みがはっきりわかれるところだろうし、アクションシーンも「これは！」というほど秀逸なわけでもない。シリーズファンなら嬉しいかもしれないだろうけど……。

8月23日
初段 森田将棋



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
セタ 8800円［込］

スーパーファミコン初の将棋ゲーム。コンピューターとの対戦のほかに、詰め将棋も楽しめるのだ。詰め将棋ではコンピューターに問題を出すこともできる。

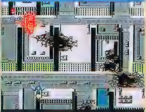
スーパーファミコンでは初の将棋だから、そのへんだね。ただし、従来の将棋ゲームと比べて、それほど大きな変化はない。強さも従来のものとそんなに変わらないし、スピードもそれなりだし。スーパーファミコンは、グラフィックには秀でてるけど、計算には強くないみたいだね。

細かい機能の追加はいろいろある。でもファンが一番期待してるのは、コンピューターの思考時間短縮だろう。実際にやってみた感じでは、いままでのファミコンのよりは3倍近く早くなっているような気がするんだけど。コレを早いと感じるか、遅いと感じるかは、買う人次第。

はじめのBGMで気分がすっかりお正月に戻ってしまった（笑）。なのに、対局中はまったく音がなくて少々さみしい。たんたんとしゃべる女の人の声もムードあるけど、せめてBGMの有無を選択させてくれてもよかったのでは。駒の文字が3種類あるってのはなかなか斬新ですな。

ふつうに仕立てられた将棋。奇をてらったフィーチャーなどは皆無だが、将棋ソフトとしての基本的な部分はしっかり押さえられているため、安心してプレーできるだろう、と思う。詰め将棋モードでコンピューターちゃんをいじめ倒すのが、一瞬おもしろいけど直後に虚しくなる。

8月27日
クライシスフォース



カートリッジ
コナミ 6000円

ふたり同時プレーが可能な、たてスクロールのシューティングゲーム。攻撃方法の違う4種類の戦闘機から、好みの機体を選ぶことができる。

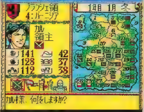
たてスクロールのパワーアップシューティングゲーム。多重スクロールはすごいけど、キャラクターはチラチラだし、自機の操作性は決していいほうじゃないし、いまいちコナミらしくないゲームだよね。パワーアップはハデなんだけど、その豪快さだけがウリのような感じだなあ。

ゲーム自体はオーソドックス。でも、なにしろ演出がハデ。突然地面が割れて、何重にも断層が重なった深い谷の底から敵機がわき上がってくる!! こんな立体的な演出がファミコンとかでできちゃうんだもん。まだまだファミコンも捨てたもんじゃないなと、ちょっと元気がでた。

難易度低めのシューティングゲーム。ステージのはじめにちゃんとパワーアップさせてくれるので、よっぽどヘボいヤツじゃないかぎり（私のことではない）、サクサクーっと進めるんじゃないでしょうか。自機がチェンジできるんだけど、それぞれ個性豊かな攻撃でよいです。

たて分割スクロール（っぽい演出）や毎度のサウンドなど、こなれた感じがする1作。でも、ゲームはちょっとアバウトだ。画面上のキャラクターが多すぎて自分を見失うことも多いし、スプライトの欠けぐあいも気になる。システムが斬新なわけでもなく、画面はハデだけど中身は地味。

8月29日
ロイヤルブラッド



バックアップカートリッジ
光栄 9800円

架空の島国イシュメリアを舞台とした、シミュレーションゲーム。ゲームの目的は悪の国王の支配下にある30の領地を奪取し、国王の地位を手に入れること。

『三國志』方向の、国を豊かにするタイプのシミュレーションゲーム。いわゆる光栄シミュレーションのイベント関係をおニューにした、新バリエーションってとこだね。けっこうマニアック路線だし、戦闘関係もそれなりに時間がかかる。今までの光栄路線を好んでる人向きかな。

戦闘シーンこそ、一見チェスのようなユニークな画面になっているが、基本は光栄シミュレーション。これの舞台をファンタジーに変えただけだね。モンスターがらみのイベントが多発するのは、ゲームのアクセントにはなるけど、戦略重視のシミュレーションには、どうか……。

一連の光栄シミュレーションゲーム入門編のようなゲームね。コマンドもアイコンでわかりやすく、数も必要最小限のものだけにしぼっているため、「何から始めたらいいのやら……」ってことにはならないみたい。第5部隊というスパイスもけっこうきいてる。いいんじゃない。

インターフェースが一連の光栄ゲームと異なり、操作しやすい。画面構成もきれいで、いままでの光栄ゲームの移植にありがちだったムリっぽさは影を潜めている。ただ、ゲームの内容が『三國志』の影をひきずっているような気がしてならない。まとまってるけど新鮮味に欠けるかな。

8月30日
メタルスレイダーグローリー



カートリッジ
HAL研究所 8900円

戦闘兵器メタルスレイダーを取り巻く人々によって、ストーリーが展開するSFアドベンチャー。ゲームは437のメイン画面と861のサブ画面で構成されている。

映画風アドベンチャーゲーム。グラフィックはなかなかだし、とことん親切設計なので、流れるようなストーリーを楽しむことができる。アドベンチャーのネックは、謎につまったときやることがなくなる点だけど、このゲームでは謎自体をやさしくすることで対応してるようだ。

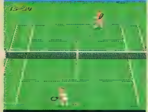
ストーリーは、ほぼ一本道。少しでも迷っていると、アドバイスをくれるというハイパー級の親切設計。デモのアニメ処理もすごく凝っている。謎解きというより、むしろアニメ映画を楽しむノリでプレーするゲーム。ストーリー展開にもう少し起伏があってもよかったかも。

とにかくいままでのアドベンチャーゲームとは比較にならないほど、ビジュアルの量が多いのだ。ストーリーも親切設計でつまることもない。でも、このメッセージスピードはなんとかならなかったのかな？ ボタンを押せばはやく流せるとか、そういう配慮があればよかったな。

いわゆるコマンド選択型のアドベンチャーだ。ただ、操作に対するレスポンスがやや悪い。打てば響く文字表示、ではないのだ。ビジュアル量の多さで既存のアドベンチャーを圧倒するだけに、この操作感のデメリットは痛い。それと、絵柄が……。好みがわかれそうなところ。

8月30日

スーパーテニス ワールドサーキット



スーパーファミコンカートリッジ
トンキンハウス 7800円

スーパーファミコン初のテニスゲーム。性格の異なる20人のキャラクターから、ひとりを選んでプレーできる。コートは3種類。対戦プレーも可能。

『ワールドコート』の路線上にあるテニスゲーム。無難にまとまってはいるんだけど、細部ではいろいろネックがある。ボールと選手のスピードバランスがヘンだし、ラクにクロスパッシングが打てるし、ボレーをあわすのもけっこうアバウトだよね。慣れればいいんだろうけどなあ。

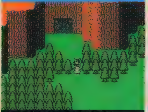
ボールの軌跡も自然だし、ゲームとしてのデキは普通にいいとは思う。でも、途中のデモ部分以外では、スーパーファミコンならではってとこは、みつからないなぁ。プレーしてみると、PCエンジンやファミコンのテニスゲームとさほど変わらないじゃん。コレが率直な感想です。

可もなく不可もなくといったふつーのテニスゲーム。男子選手と女子選手では球のスピードが違うのかと思ったら、そうでもなかった。あれだけ選手がいるにしては、それぞれに個性づけがされていないようで残念だな。サーキットモードで勝ち抜いていくのは、やっぱうれしいね。

基本的コンセプトは『ファミリーテニス』と同じ。となると、味付けで個性を出すしかないわけだが、このゲームは薄味。目を見張るべきすばらしい特徴もない。ラスタースクロールと拡大縮小を組み合わせた視点移動はスーパーファミコンならではだけど、ちょっと目が疲れる。

8月30日

聖竜伝説モンビット



PCエンジンCD ROM
ハドソン 6800円

竜を育てつつ、悪の手から平和な世界を取り戻すことを目的としたRPG。ストーリーが進めば、仲間が増える。ミスCD-ROMの井上麻美も声の出演。

じつにオーソドックスな『ドラクエ』スタイルのPRG。とくに新しいファクターがあるわけじゃないんだけど、完成度は高い。今までのコマンド型RPGのいい部分を選りすぐって、ゲームにしたって感じだね。それにしても、プロローグがちょっと長すぎる。いくらCD-ROMでも、ねえ。

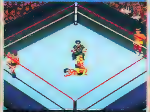
新システムはドラゴンの成長。でも結局はただのお助けキャラぐらいにしか感情移入できなかった。システムはオーソドックス。演出とストーリー展開でみせるタイプのRPG。そう割り切ってプレーしてみると、これがけっこうおもしろい。展開も速いし、演出もなかなか凝ってる。

きわめてオーソドックスなコマンド選択型RPG。すごくていねいに作られてる気がする。ストーリーは一本道で、あまり悩む必要はないみたい。CD-ROMだけど、町に出入りするときのロードも短くて、気になりまへん。ひさびさにエンジンで気合を入れて楽しめる大作なのでは。

オーソドックスに、手堅くまとめられていて好感が持てる。逆に言えば刺激が薄いってことになるだろうけど、この安心感は、いままでハズレをつかまされた人にはなにものにも代えられないだろう、と思う。絵柄も万人受けしそうだし、ドラゴンを育てるのもシムな感じで好き。

8月30日

ファイヤープロレスリング 2nd BOUT



PCエンジンHuカード
ヒューマン 6900円

16人のレスラーが登場する、プロレスゲーム。コンピューターとの対戦のほか、4人まで参加できる対戦プレーや16人まで参加できるトーナメント戦がある。

プロレスファンのあいだで好評だった前作の、選手と技の一部を変更したバージョンアップ版。いわゆる『ファミスタ』シリーズのようなノリだね。グラフィックは若干貧弱なんだけど、各選手の特徴をよくだしていて、まさにマニアが制作したマニアのためのゲームって感じだなあ。

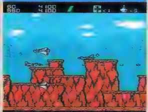
基本的なシステムは前作と同じ。ただしプロレスファンなら泣いて喜びそうなマイナーチェンジが、随所に施されている。将勝選手の掌底。ロープに飛ばしても帰ってこないカジワラ選手。締め技を掛けたときの効果音もぐんとよくなってる。そのへんを評価できる人なら迷わず買い。

私がニブイだけなんだろうけど、とにかく技が決まらないのよ。だからどんどんうっぷんがたまっちゃう。ちゃんとタイミングを計っているのに、相手にばかり技をかけられて、「私のなにがいけないのよー!!」って気分になる。ひとりより友だちと遊ぶほうが楽しいんじゃないかな。

グラフィックはいまひとつだが、おもしろい。ひさびさに、その気になれるプロレスゲームだ。もっともこれは人間相手にプレーしたときで、コンピューター相手だと、この手のゲームにありがちな「あっちは強い」感が首をもたげてくる。ひとりだと修行を積まないとつまんないかも。

8月30日

パワーゲイト



PCエンジンHuカード
パック・イン・ビデオ 6200円

横スクロールのパワーアップ型シューティングゲーム。各ステージの最初に任務が下だされ、その任務を遂行すればステージクリアーとなる。

どちらかというと『ゼビウス』タイプの、スクロールも敵のタマも遅い旧式シューティングゲーム。パワーアップはあるんだけど、決してそれがメインではなくて、どことなく欲求不満が溜まるシステムだ。パワーアップしてないときの状態が弱すぎるんだよね。爽快感には欠けるな。

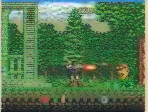
自機、敵機の移動速度、弾の速度が遅い。しかも敵はワンサカ出てくる。遅い自機を必死で逃がさないといけないので、緊迫感はある。反面、爽快感に欠けるのでフラストレーションのたまる人もいるはず。ここらへんは好みと腕で差はでてくるんだろうけど。ちなみにボクは後者。

自機も敵も弾もミサイルも、とにかくすべてがスロースピードなシューティングゲーム。バキバキのパワーアップがウリの、最近のシューティングゲームのなかにあって、これはあまりにも異色すぎるのではなかろーか。スピードアップ取っても遅いんだもの。こりゃないんじゃない。

まったくといっていいほどメリハリがなく、長時間プレーしていると、単純作業しているかのような錯覚に陥る。ただひたすら撃って、ひたすらよけるだけ。難易度的にはふつうだが、敵にやられてもちっともくやしくならないのは、ゲームとしてマズイのではないかと思う。

8月30日

ジュエルマスター



メガドライブカートリッジ
セガ 6000円

たて横にスクロールするアクションゲーム。ふたつの指輪の組み合わせで魔法を操り、攻撃する。各ステージの最後にはボスが登場する。全5ステージ構成。

いわゆるセガ路線の『獣王記』型アクションゲームなんだけど、ちょっとヒキに欠けるかも。難易度が高いだけで、これといって強い特徴がないんだよね。ある意味で学習型だから何回もやられていくうちにってことなんだけど、その学習意欲が湧く人であれば、それなりにではある。

リングの組み合わせでオリジナルの攻撃パターンを作れる。この感覚が楽しい。今度はどんなリングが手に入るか。ワクワクするのだ。『女神転生』の魔獣合成に近いものがある。惜しいのがキャラクター。ただ近寄ってくるだけとか、火噴くだけとか。敵としての魅力に欠けるんだな。

さまざまな力を秘めた指輪を武器に進んでいくアクション。あーゆーごっついにいちゃんが、指輪をするっていうギャップがおかしい。ゲームそのものはふつう。敵が少しイジワル。ただ、3つボタンを使い慣れてない私は、はじめのうちかなりパニックになっちゃいましたけど。

指輪の組み合わせ次第で異なった能力が引き出される、というシステムはファンタジー的ですてきだけど、実際には面倒。もうちょいやりかたがあったのではなかろーかと思う。しょっちゅうプレーが中断され、淀みないプレーなど夢のまた夢。しかも敵の行動が下品で、めげる。

8月30日
プロ野球スーパーリーグ'91



メガドライブバックアップカートリッジ
セガ　6800円

音声合成が使用されている野球ゲーム。全12チームのなかから、好きなチームを選び出すことができる。試合の展開に応じた守備位置の設定が可能。

いわゆる『ファミスタ』タイプなんだけど、バッターが大きめで3D的な要素が濃い、反野球盤のノリだ。キャラクター関係がじつにリアルなので、絵的には引き寄せられるものがある。ただ、引っ張りぐあいとか流しぐあいとかが、どうも本物的じゃない部分がある。そのへんね。

『ファミスタ』ライクな野球ゲーム。ショーアップされた演出はうれしいよね。野茂はちゃんとトルネードしてくれるし。でも、全体に大味な感じ。アットバットのタイミングがわかりにくいんだな。キー反応の悪さも気になった。2時間プレーしたけど、一度もゲッツーがとれなかった。

実名でプレーできる野球ゲーム。それだけで価値はあると思う。せっかくだから、球場も実際のと同じくらい数があればよかったのにね。まあいいけど。ゲーム自体は、まあ、ふつうですな。ただ、投げる球のスピードや、ヒットしたときの打撃音がイマイチのような気がしますけど。

実名だけどもういない選手とかいたりして、ちょっとさみしい。肝心のゲームもなんだか荒削りな感じで、操作感が悪い。バッティングはまったりした感じだし、フィールディングも合点がいかぬ。メニュー操作もなんだかしっくりこないし……。せっかく実名にできたのに……。

8月30日
ボンバーキング シナリオ2



ゲームボーイカートリッジ
サン電子　3400円[込]

ショットとボムで敵を倒していく、たて横にスクロールするアクションゲーム。ボムで壁を破壊してカギを見つけだし、出口にまで行けばステージクリアー。

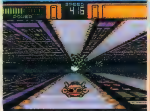
『ボンバーマン』の要素を活かしてアクションゲーム化した、同名ゲームの移植版。ゲームボーイの機能に合わせた、遊びやすい移植は2重丸だ。ただ、『ボンバーマン』の魅力はなんといってもドキドキの対戦モードだったわけで、ただのアクションゲームになっちゃってるのが残念。

『ボンバーマン』って、ルールが単純だったからこそおもしろかったんじゃないのかな。でかい迷路の構造を見破らないといけないわ、ワラワラ湧いてくる敵をガンで撃たないといけないわだと、ちょっと忙しすぎ。かんじんの爆破感覚を堪能する暇がなくなっちゃうんだよね。

爆弾で岩を壊してさまざまなアイテムを見つけていくことは、すごく楽しい。宝探しの気分みたいなのよね。でも、敵がとにかくイジワルだと思う。ザコキャラから途中のちょっとデカめのキャラまで、みんなイジワル。私の攻撃など、すべてムダな努力のような気がしたもんなー。

基本的なシステムはファミコン版とほとんど同じ。いやらしい地下道もある。違うのはマップだけだ。歌詞までついてるBGMも同じ（カラオケ機能は見あたらないが）。母体である『ボンバーマン』と見くらべると、やはり大味。ややこしくなりすぎの感は否めないなあ。やっぱ。

8月31日
ハイパーゾーン



スーパーファミコンカートリッジ
HAL研究所　8500円[込]

21世紀後半の世界が舞台の3Dシューティング。ステージ途中に仕掛けてあるさまざまなトラップをかわしつつ敵機を倒し、ゴールしなければならない。

『F-ZERO』感覚の『スペースバリアー』的3Dシューティングゲーム。空中をさまようヘビも登場するし、3Dのツボは押さえてるよね。ただ、スピード感が若干乏しいのだ。敵が近くにきてからは高速化するんだけど、近くひくるまでが遅い。背景スクロールは速いんだけどなあ。

レースコースの上で行なわれる3Dシューティングゲーム。スピード感もそれなりにあるし、迫力もあるんだけど……、いまひとつインパクトにかけるんだな。『F-ZERO』を見てなかったら……。きっとこれって見たもの万人の感想なんだろうな。うー、馴れってこわいよぉ。

見た感じがとても『F-ZERO』に似ているけど、じつはシューティングゲームなのであった。はじめは敵との遠近感がいまいちつかみにくい。かなり被弾しちゃったけど、そのうちなんとなく楽しくなる。そんなゲームだ。でも、コンティニューができないところがイヤ。どーしてー？

『サンダーセプター』（ナムコ）に非常によく似たシステムのゲーム。スーパーファミコンなら実現できる、というのはわかるんだけど、それだけで終わってしまっているような気がする。似たゲームがあるのならそれを超えないといけないのに、同一ラインにも並べていない。悲しい。

8月30日
快傑ヤンチャ丸2 からくりランド



カートリッジ
アイレム　5800円

からくりランドで行方不明になった姫を探すため、ヤンチャ丸が活躍するアクションゲーム。多彩な各ステージの最後には、ボスとの戦いがある。

ゲームシステム、グラフィック、演出関係など、どうも4、5年前のノリなんだよね。お子様向けということを考えれば、これでいいのかなあって気はするけど、他のアクションゲーム陣と比べると、ちょっと淋しい感じだなぁ。やはりグラフィックが弱いぶん、ヒキが欲しいよね。

背景、敵キャラクター、攻撃パターン、BGM、どれも単調。ひと時代前の雰囲気。アーケードでウリのひとつだった、ボスキャラも魅力ないしな。変身するのはけっこう楽しい。遊びこめばはまりそうだけどね。アーケード版は大好きだったんだけど、ちょっとイメージが違うな。

こんなからくり屋敷じゃ、お姫様も行方不明になるよなあ。とにかく敵が次から次へと登場し、イジワルな仕掛けがどかどか用意されている。体力が少ないのに、「こんなの避けられない！」的な攻撃をされたりする。腕に自信のある人は、挑戦してみるのもいいんじゃない？

前作とくらべると絵柄が全然違う。全体的にはこっちのほうがマヌケ気味なのだが、やんちゃ丸の顔には凄みがついた。怖い。ゲームも怖い。細かい敵がうじゃうじゃと出て、蜂の巣をつついたような騒ぎだ。もうちょっとのんびりした構成でもいいのでは？　マップもいじわる。

Best Picks of The Week

夏休みも残り少なくなってきたが、みんな宿題は終わったか？　まだの人はさっさとやろうね。のんきに「何を買おうかなー？」なんて考えてる場合じゃないぞ。

『モンビット』と『ファイアープロレス』、『ヴァリスⅥ』、あたりかなあ。『ゴエモン』と『スーパーリーグ』も捨てがたい気はする。強力に推せるゲームはないんだけど、逆にどのゲームもレベルが高い。興味に応じてだね。

『モンビット』。しばらくRPGはゴメンって人は、『ゴエモン』。あと、個人的には『ファイヤープロレスリング』。冴刃選手のキャプチュードとニールキックの連続攻撃が決まれば、校正900ページ読んだ疲れもふっとぶぞ。

まず『モンビット』。安心して楽しめます。スーパーファミコンユーザーは『ゴエモン』を買うのもよさげ。そんなところ。ギアユーザーは『ワギャン』を買ってほのぼのしながらしりとりするのもいいかも。

『モンビット』、『プロレス』あたりはいかがでしょうか。個人的には安ければ『ゴエモン』も欲しい。でもパスワードが面倒だなあ。オヤジ向けでは『森田将棋』ね。ところで宿題片付けるのを忘れないように。

＊価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。＊このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。＊数字は10点満点の総合評価です。

ソフトウェア インプレッション

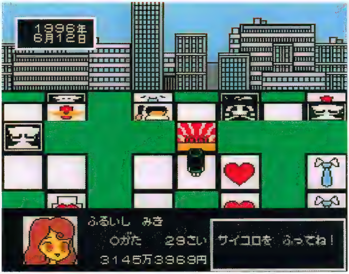
Software Impression

こんちはー、渡辺美紀だよん。お久しぶり！ お、そーいや週刊になってからのインプレは初出演じゃん。タイトルまわりも変わって新鮮新鮮。ふふふーん。

って明かるくしてるけど、じつはいま私悲しみのドン底なのよ。ついこのあいだ、恋人から一方的に別れを言い渡されちゃったの。私、彼にプレゼントをたくさんあげてたし、動物園や遊園地でデートだってした。食事にも何度もいっしょに行ったのよ。なのに……。そりゃあね、190センチも身長がある私だって悪いわよ。彼、顔はステキだけど、背はあまり高くなかったもん。いっしょに歩くのイヤだったのかもしれない。でもでも、愛もだんだん深まって「もうすぐ結婚できるかも」なんて思ってたのに～!! あとに残った恋人は、もとヤンキーのニヤけた兄ちゃんだけ。こんなやつと結婚するのなんてイヤだー!!!! ちっ。人生失敗したぜ。リセット!!

そう。これが私の『マイライフ マイラブ』初人生の結末なのだ。約6時間ぐらいかしら。その間ずーっとモニターとにらめっこしながら、「どひー」とか、「げげげっ！ いやーん」とかブツブツ言ってるだけ。まわりの人間はさぞかし気持ち悪かったことでしょう。ほんとこれってすごく暗いよね。だけど、〝この先にはいいことがあるかもしれない〟という期待からついついサイコロをふっちゃうんだよね。5時間ぐらい過ぎて、大人になって「人生失敗したー」と痛感するまでやめられないのだ。こわいゲームだと思わない？ しかも人生の敗北者として引き下がるのはクヤシイから、また最初から始めちゃう。あーコワイよー。麻薬みたいなゲームだ。

身長が190センチもあったら、やっぱフラれるよねえ



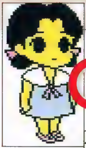
マイライフ マイラブ
-ぼくの夢 わたしの願い-

FC ファミコン	シミュレーション	バックアップ カートリッジ
	バンプレスト 発売中 9600円	4メガ

こうして、私もまた、2回目の人生を歩み始めたの。

2回目の人生は成功させようと意気込み、まず友だちとの友好度を高めていこうと思ったの。ターゲットの友だちは、とってもかわいいせりかちゃん。私は、毎日彼女と遊んで友好度を深めていった。ある日のこと。せりかちゃんとお散歩してたら、彼女がクルマにはねられてそのまま死んじゃった。

このとき私、本気で心臓がドキドキした。こんなに簡単に友だち殺しちゃっていいの？ って。たしかに、人生には悲しいことがたくさんある。そういうところも要素的にははずせないと、わざと入れたのかもしれない。だけど、かわいらしいグラフィックのかわいいゲームのなかに、こういう事件をもってきちゃうのは、私はイヤだ。飼っていたペットが死んじゃうのと、友だちが(しかも目の前で)死んじゃうのは違うと思う。明かるさのパラメータを下げる事件なんてほかにいくらだってあるのに。



◆こんなにかわいい顔なら、将来の美貌は約束されたも同然。すぐさま決定ナリ!! 成長が楽しみだわ。



➡あ、あのー、これはないでしょ、これは!! ま、将来どんな顔になるのか見てみたい気もするけどさ……。

私こんなに美人ですのよ、オホホホ

長い人生なんだから、自分の分身はかわいくなくちゃ。たとえお金持ちの家に生まれても顔がヘボきゃリセットよ。

私、2度の人生をプレーして、人生とはつらく苦しく、そしてちっとも思いどおりにならないものなんだってことが、痛いほどよくわかりました。毎日毎日勉強してるのに、なかなかトップにはなれないし、トップになれたからって一流高校に入学できるってわけじゃない。運動すれば背がぐんぐん伸びちゃうし、かっこいい彼はぜんぜん現われない。まさに本当の人生そのもの!!

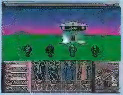
こういった努力して向上していくタイプのゲームも満足感が得られていいけれど、自分のアプローチしだいで玉のこしに乗れるとか、偶然じゃなくて、がんばれば能力レベルを上げていけるとか、ばら色の人生を突っ走れる要素があってもよかったとも思う。でないと煮詰まっちゃうんだよね。バンプレストさん、『2』ではぜーひぜひ入れてくださいよ。ね、ね！

渡辺美紀(身長163センチ)

ゲームバトルロイヤル

今週のタイトル **ドラッケン**

フランス生まれの異色RPG。3Dの視点で360度全方向に移動可能なのが特徴。空の変化により、時間の概念がリアルに再現されている。戦闘シーンは、リアルタイムのオートバトルだ。



ケムコ　発売中　8500円[込]

『ドラッケン』の魅力は360度自在な移動方法

うすば羽田(以下羽田)　『ドラッケン』の最大の魅力ってさ、やっぱりあの独特の移動方法にあると思うんだけど。

野崎へーじ(以下野崎)　あれは画期的だよね。フィールドが3Dの視点で360度見わたせて、なおかつ360度、どの方角へでも好きな方向に移動できるという……。

羽田　そのうえ背景がスムースにスクロールする。3Dのレースゲームみたいに。フィールド上での自由度がムチャクチャ高いから、歩き回ってるだけで楽しい。

野崎　たしかにあれは楽しい。とくにパソコン版の場合は、移動スピードの切り替えができるから。マウスのボタンをペペペッと押して、スピードを速くしたり遅くしたりして……。

羽田　それだけで十分でしょ。

野崎　十分存在意義がある。あれだけで遊べるもん。

羽田　行動範囲を制限する要素も少ないよね。

野崎　そう。最初からどこへでも行ける。といっても遠出すると強いモンスターに出くわすけどね。ある程度レベルが上がれば、最後のボスに遭うこともできる。もちろん倒せるわけないんだけどさ。

羽田　あの移動は快感だよね。ストーリーなんかどうでもいいよ、『ドラッケン』では。

野崎　ほんと、どうでもいい。

羽田　あと、意外に評価されてないのが空。時間の経過とともにだんだん暗くなっていって、夜になると星が見えてくる。で、今度はだんだん明かるくなってきて太陽が昇る。そのへんの微妙な色使いのグラデーションがすごく凝ってるんだよね。これは使える色数の多いスーパーファミコンだからこそ再現できるものだと思った。

野崎　でも、昼と夜があるのってほとんど意味ないじゃない？

羽田　だからいいの。制作者のこだわりを感じる。

野崎　そういえば、フィールドを歩くときに恐怖感を覚えるゲームも最近ではあまりないかな。じっとしていてもエンカウントするしさ。全滅したら終わり。ま、セーブしておけばいいんだろうけど。

羽田　死んだ仲間を生き返らせるのがまたたいへん。教会まで歩いて行かなければならないうえに、莫大な金額がかかる。あれはひどいよ。涙が出てくる。

机に引っかかるヤツとか……

野崎　フィールドのシステムは、かなり好感持てるよね。でもそれが、一歩ダンジョンに足を踏み入れるとガラッと雰囲気が変わっちゃって……。

羽田　それが残念。やっぱり城のなかも3Dにしてほしかった。ほんとに興ざめだよ画面切り替えは。

野崎　いきなりショボくなる。それにパーティーの4人をひとりずつ操作するのは、しんどいよ。

羽田　基本的にはリーダーの後をくっついて部屋と部屋の間を移動するんだけど、アクティブキャラクターをリーダーとは別に選べて、そいつひとりだけでいろんな部屋を探れるという……。そういえば、カプコンの『スウィートホーム』もそんな感じのシステムだったね。キャラクターを別々に動かせて。

野崎　あのシステムはおもしろかった。どういうパーティーを組むか、考えなくてはならなかったし。パズル的な要素も高かった。でも、『ドラッケン』のは必然性がないじゃない。迷わないようひとりを立たせておけば、目印になるかな？っていう程度。

羽田　石を3つ重ねておくとか、小枝をちょっと折って置いておくとか、そういう感覚ね。

野崎　あとさ、リーダーを隣の部屋に連れてっても、テーブルに引っかかってる奴とかいて(笑)。

羽田　いるいるいるいるっ！(笑)運動神経がない。そいつをまた切り替えて連れてこなきゃなんない。

野崎　探さなきゃなんない。

羽田　しばらく待ってみるんだけどなかなか出てこなくて……。おかしいな、と思って画面を切り替えてみると、机に引っかかってて動けないでいるんだな。

野崎　バカこのうえなし！　そんなときに敵に出会っちゃった日にはもう、どうしようもない。ひたすら逃げるか、3人をわざわざ連れてくるか。

羽田　そうそう。そんなときに限って、連れてこようとした仲間が迷ったりしてね。敵に遭遇した仲間が、どこにいるのかわかんなくなっちゃうの。焦りまくっちゃってるから。

野崎　焦るといえば、オレが一番ドキッとしたのは、誘導しようとしたキャラクターが、たまたま柱の向こう側にいたとき。

『ドラッケン』なしには生きていけない体に……



スペシャルゲーマー
野崎かっぱへーじ

仕事がつまっているからやめなければ！　なんて思いながらもズルズルと続けてしまう。イベントをクリアーするわけでもなく、レベルを上げるわけでもなく、フィールド上をひたすら歩き続けるだけなのに……。『ドラッケン』の悪魔的な魅力にとりつかれると、誰もが同じ現象に陥ってしまうのだ。

羽田　見えない(笑)。

野崎　とりあえずパラメーターは表示されてるから、生きてることは間違いないんだけど、部屋を隅隅まで見てもどこにもいないの。柱の向こう側にいるんだもん。あれにはまいった。

羽田　戦闘中にもいるよね、ひとりだけ戦闘に参加しない奴。

野崎　そうそう。とくにす速い敵キャラと戦うときなんか、敵の後を追うようにあっちへ行ったり、こっちへ行ったり、うろうろ。戦闘に参加できないの。敵のスピードについていけない、そういうトロい奴がいるんだよね。

羽田　戦闘シーンがさ、基本的にイヤだね。1匹にソレーッ！　っていう感じで集まって……。ほとんど弱いものいじめ(笑)。

野崎　ひとりをボコボコにして。ゴレンジャーみたい(笑)。

羽田　効果音は最高なんだけど。こんきんかんきんこんこんきん、きん、しゅばっしゅばぁっ！　みたいな。

野崎　スーパーファミコン版のあの金属音はいいやね。あとさ、放っておくと魔法をずーっと使い続けるじゃん。あれがバカ。

羽田　HP回復の魔法なんかでも仲間のHPが全回復してるのに、やめろと命令するまで永久に使い続けるもんね。自分のMPがなくなるまで。ちょっと足りない気味(笑)。

RPGのおもしろさってなんだろう？

野崎　細かいことに文句を付けようとすればいっぱいある。だいたいゲームを始めて、まずなにをすればいいのか、まったくわからない。ポーンと、その世界に放り出されたような感じ。でもRPGっていうのは冒険なんだからさ、本来そーゆーもんじゃないの？　ある程度のバックグラウンドだけ理解しておいて、あとはその世界に入ってから自分ですべての情報を収集するもんでしょ、冒険って。

羽田　たしかに。それがいまの一般的なRPGだと、町の人なんかも気持ち悪いくらい親切で、「○○へ行けば××があるよ」とか教えてくれる。手取り足取りって感じ。

野崎　『ドラッケン』ってさ、とにかくあっちこっち歩き回って、少ない情報苦労しながら集めて……。そういうのいまの一般的な感覚で言うと、「不親切」ってことになるんだけど、いいと思うんだよねオレは。自分の力で目的を果たしたっていう達成感のほうが大切だよ。

羽田　それってゲームマニアの感覚なのかな？　まあ『ドラッケン』の場合、明らかにマニア受けするゲームだからね。一般大衆受けするゲームじゃないよ、絶対。

野崎　オレが言いたいのは、一般的なほとんどのRPGは、プレーヤーの自由度が低くてシナリオが一本道だ、ってこと。代表的な例が『ドラクエ』と『ＦＦ』。

羽田　でも、シナリオが一本道だからといって、それが即つまらないということにはならないよ。だって事実『ドラクエ』と『ＦＦ』はおもしろいじゃん。

野崎　おもしろいのは認める。そうじゃなくて、RPG、つまり冒険の本当のおもしろさっていうのはなにか？　っていう……。

羽田　難しいよね。極端な話、映画だって一本道のシナリオなわけでしょ。でも、感動したり、興奮したり、楽しいじゃない。もちろんつまんないのも多いけど。つまりさ、エンターテイメントの質が違うんじゃないかなぁ、『ドラッケン』と『ドラクエ』では。

野崎　なるほど。そういう見かたをすると、同じRPGでも両者はまったく別のゲームといったほうがいいのかなぁ。たとえば、『ドラッケン』ってさ、町の人との会話とかがスンゲーおざなりなんだよね。

羽田　そうそう。最小限必要な情報だけがダイレクトにポン！　味わいも何もない。

野崎　『ドラクエ』なんかだと、そのへんが違う。町の人との会話が楽しい。みんな生活感にあふれていて、すごいリアル。

羽田　『ドラッケン』と『ドラクエ』では、ゲームデザイナーの狙いがまったく違うと思うんだよね。だから、単純にどちらがおもしろいかとか、どちらがリアルかなんて、比較できないんじゃないかな。

野崎　だけどさ、『ドラクエ』みたいな親切なゲームシステムのRPGしか知らない、いまの子供たちが『ドラッケン』をやると、いきなり何をすればいいかわかんないし、ゲームを進めるヒントは少ないし、ヘタするとただのクソゲーだと思っちゃう、ってのがさ、悲しいよ。

羽田　そうそう。いまの子供たちは、本当の冒険を体験していない。苦労を知らなすぎるっ！

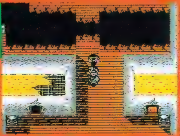
野崎　かわいい子には旅をさせろ、だ。

羽田　ライオンは我が子を千尋の谷につき落とす!!　ともいう。

野崎　おいおい。それちょっと違うって。

今回の話題に上がったゲーム

スウィートホーム
カプコン



➡劇場用映画を原作に持つRPG。登場キャラクターは５人だが、基本的に２グループに分かれて行動する。状況に応じてパーティーを組み替えながら進めていく。



ドラゴンクエストⅣ
エニックス

⬅ビギナーからマニアまで、広く一般の人が楽しめるのが、大ヒットした要因のひとつ。ほかのRPGに与えた影響は大きく〝ドラクエタイプ″という言葉も生まれた。

フランス生まれだって？じゃあフランス人じゃん

以前の僕ときたら、フランスと聞いてまっ先に思い浮かんだのは、フランス料理とフランス旅行。それにもうひとつがフラダンス。笑っちゃうよね。でも今は違う。フランスと聞けば、「ドラッケン？」なーんて聞き返しちゃうくらいなんだ。すごいぞ『ドラッケン』。ドラちゃんと呼ばせてもらうよ。



ヨロシク哀愁、孤高の人
うすば羽田



ONE POINT

アクションゲーム初のスライムを主人公にしたゲーム。伸びたり縮んだり敵をつっついて倒したりするスライムのアクションがユーモラス。

スーパーファミコン SF	アクション	カートリッジ
	EPIC・ソニー　9月中旬発売　8500円	8メガ

指で味わうアクションゲーム
ジェリーボーイ

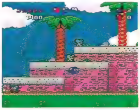
横スクロール主体の、スライムが主人公のアクションゲーム。全８ステージ構成で、各ステージは３つのエリアに分けられている。悪い魔法使いによってスライムに姿を変えられてしまったジェリー王子が、「婚約者のエミーに会いたい」という一心で城へ向かうというのが全体の物語だ。ジェリーは壁や天井に張りついたり、体を上や横に伸ばしたりできる。伸ばした体の先で敵をつっついたりすることもできるぞ。また、全体のグラフィックがかわいく統一されているのも魅力のひとつ。

主人公の動きが個性的だぞ

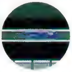
スライムだけあって、ジェリーのアクションはかなり個性的。✚ボタンの上下で伸びたり縮んだり、パイプのような細い隙間をくぐり抜けたりすることができるのだ。


伸びる
⬆✚ボタンの上を押すと体が伸びる。


潰れる
⬆✚ボタンの下を押すと体が潰れる。


➡通常の状態でも体はプルプルとふるえている。


ひっつく
⬆壁や天井にくっつくことも可能。


抜ける
⬆パイプのなかもとおれるのだ。

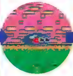
敵はこうやって倒すのだ

ゲーム中に登場するかわいい敵キャラ。こいつを倒しながらジェリーはどんどん進んでいく。敵を倒す方法は、✚ボタンで伸ばした体の先っちょでつっつくか、敵キャラの上に乗ってふみ潰すか、体にため込んだボールを吐き出してぶつけるかの３とおりだ。場面によってこれらを使い分けよう。


➡体を地面に押しつけて体を横に伸ばし、敵キャラをつっつく。


⬆✚ボタンの上を押して体を伸ばし、上の段にいる敵キャラをつっつく。


⬆このように、ボールは草についている。このボールを取るのだ。


⬆体のなかにボールを飲み込んだところ。

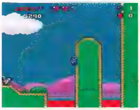

⬆そして敵めがけてプッと吐き出す。命中すれば、敵を倒せる。

ステージ1をちょっと紹介

ステージ1-A

ゲームがスタートしてすぐのステージ。ここらでジェリーの操作を完ペキにマスターしておくのだ。


➡どことなく南国風のムードが漂うステージだ。


⬅かと思えば下では溶岩が煮えたぎっている。

ゴールみっけ！




⬅町のなかでは人々の会話を聞いて情報収集だ。

町のなか

ステージ1-Aをクリアーすると、町のなかへと舞台は移る。ここではXもしくはYボタンで人々の会話を聞くことができるのだ。

ステージ1-B

ステージ１の最後のエリア。破壊された町の奥にいるボスキャラを倒せば、ステージクリアーだ。ボールをどんどんぶつけよう。


➡無残にも壊された家。この先にボスがいるぞ。


⬆敵キャラもユニーク。石が歩くのだ。


⬆炎だって自分の意思で動いているぞ。


⬅出たっ。こいつがボス。ボールをぶつけて倒せ！



ONE POINT

選手の好不調が4段階で表示されるコンディションマークがとっても便利。スタメンやメンバーチェンジには絶好調男を抜擢するのだ。

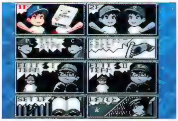
スーパーファミコン SF　スポーツ　バックアップカートリッジ
EPIC・ソニー　発売中　8500円　8メガ

トーナメントを戦い抜こう
白熱プロ野球ガンバリーグ

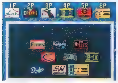
『白熱プロ野球ガンバリーグ』はプレーする人の欲求をほとんど満たしてくれるんじゃないかってくらい、モードがいっぱいつまった野球ゲームだ。コールドゲームの点差を1点にしてのスリリングでスピーディーな試合や、試合数130の本格ペナントレースをウォッチするなんてことも可能。エラーをした選手の表情や、電光掲示板の文字、試合終了後に登場する女の子の変化も楽しめる。オート守備モードがあるので、アクションって苦手なんだよなという人でも、気分はもう白熱プロ野球なのだ。

多彩なセレクトモード

このゲームにはCリーグ、Pリーグ各6つとエディットチームがふたつの合計14のチームがある。このなかから好きなチームを選んで、オールスターやペナントレースを戦うことができる。セットアップモードではエラー、オート守備の有無などが選択可能だ。



⬆8つのモードで好みに合わせて試合をセレクト。ウオッチは試合を眺めるモードだ。



⬆ペナントレースは6球団を選び10～130試合で対戦。



⬆エディットモードでオリジナルチームを作ろう。



⬆コールドは、コールドゲームとなる点差の設定だ。

調子のいい選手を使え!



レギュラー、ベンチ、ファームには16人の選手が登録されている。そして各選手には好調不調を4段階で示すコンディションマークがついている。このマークを参考にしながら、調子のいい選手を選抜して試合にのぞもう。

➡スタメンを16人から選抜。ファームの選手は試合には出られない。





⬅試合中の選手交代。好不調がひと目で確認できる。不調選手はベンチだ。

野球は筋書きのないドラマだ

エラーして冷や汗かいたり、汗を拭ったり、三振してバットを折ったりと選手の表情も豊か。プレーヤーの腕によって、珍プレー好プレーも続出して一喜一憂。野球は筋書きのないドラマといわれるけど、野球ゲームでも、筋書きのないドラマが数多く生まれるのだ。



⬆時速151キロの速球だ!



⬅2塁を狙ったすべりこみシーンだ。



⬆三振してバットを折ったり、エラーしたりするのだ。



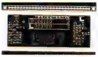
⬅ランナー2塁3塁シーン。



⬅バッターの成績と2打席の結果が表示される。



⬇リンクスが勝つとこの娘は機嫌がいい。



⬅電光掲示板にも注目。



⬅ホームランでVサイン。チアガールも登場だ。



戦いの舞台となる3球場

『ガンバリーグ』には特徴の異なった3つの球場が用意されている。それぞれの球場の特徴を頭に入れてメンバーを決め、作戦を立てることによって試合を有利にはこぶことができるのだ。



⬅開閉式のドーム球場。屋根が開いているときは風の影響がある。

➡中堅150メートルの巨大な球場。フェンスも高くホームランは出にくい。



➡狭い球場。ラッキーゾーンもあるのでホームランバッターに有利だ。





ONE POINT

過去の世界へまぎれこんでしまった少年が主人公のアドベンチャーゲーム。歴史的な出来事もからんでくる、ちょっぴり辛ロゲームなのだ。

FC ファミコン	アドベンチャー	ディスクカード
	任天堂　発売中　2600円[込]	

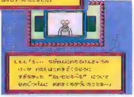
ようこそ時空間の旅へ
タイムツイスト(前編)

ひさびさの任天堂ディスクカードゲームは2枚組みのアドベンチャーゲーム。今回は、主人公がいろいろな時代にタイムスリップするという時空間アドベンチャーが楽しめるぞ。最初の舞台はタイムマシンが発明されたという近未来の東京だ。ひょんなことから現代によみがえった悪魔と出会い、タイムスリップしてしまう少年の冒険物語。少年は5つの過去の時代を旅するが、それぞれの時代で事件に巻き込まれてしまう。事件の謎を解き明かし、無事に東京に戻ってくることができるだろうか。

時空間アドベンチャーなのだ

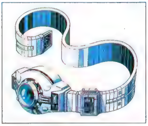
このゲームはひとつの時代でひとつの章という構成になっている。それぞれの時代での事件は学校で習うような歴史上の出来事だし、途中でまじめな歴史問題が出され全問正解するまでヒントがもらえなかったりと、けっこう勉強になるのだ。このゲームには"歩く"というコマンドがあり、主人公を動かすこともできちゃうぞ


➡テレビではタイムマシンが開発されたとの情報が……。


➡この後博士はマスコミから逃れるため、姿をくらます。

5つの時代への冒険が始まる

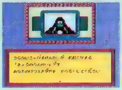
タイムベルトの影響でタイムスリップする過去の時代は全部で5つ。どの時代でも歴史に残るような出来事に巻き込まれる。たとえば第2章では魔女狩り騒ぎのヨーロッパで、無実の罪で死刑にされそうになる少女を助けるのだ。

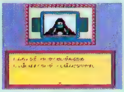

➡しもん博士が開発したタイムベルト。これがねえ!?

性格診断もできるのだ

このゲームは主人公がテレビの占いサービスを受けるところから始まる。テレビ画面の占い師が血液型や好みを質問してくるから答えを入力していこう。すると、性格診断や将来の適性職業などを占ってもらえちゃう。


➡こんな質問もあるし、つきあった女の子の人数もきかれる。


➡あやしげな占い師が質問してくるので、答えを入力しよう。


➡ひととおりデータを入力し終わると占いの結果が出てくる。

各時代背景をチェック

もし、本当にタイムマシンが発明されて自由に時空間の旅ができたら……。想像するだけでもワクワクしちゃうよね。でもこのゲームのなかでは自分の意思に関係なくいろいろな時代にタイムスリップしちゃうのだ。冒険する時代の出来事など勉強しておこう。

アレキサンドリア

紀元前300年ぐらいの昔にアレキサンダー大王っていうすごい王様が大帝国をつくった。アレキサンダー大王は、征服や建設した都市に自分の名前をとってアレキサンドリアと名づけたのだ。

三王来朝

イエス＝キリストが誕生するときに3人の占星術師がイエスのところに礼拝に訪れたこと。占星術師たちは遠い東の国から星に導かれてはるばるやってきた。絵の題材としてもよくとりあげられるのだ。

魔女狩り

中世のヨーロッパでおきた、教会による異端者弾圧。つまり、病気などのわざわいは魔女や悪魔のしわざと考え、教会が気にいらない人にインネンをつけて火あぶりの刑などにしたというコワ～イ事件。

南北戦争

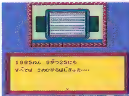
19世紀中ごろのアメリカは州のあいだで利害対立や奴隷問題などが絶えなかった。そしてついに南側と北側にわかれて戦争が始まったのだ。結果は奴隷制反対の北側の勝利に終わった。正義は勝つ。

ゲシュタポ

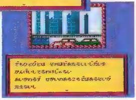
ヒトラー率いるナチス・ドイツの国家秘密警察のこと。強力な権限が与えられ、ユダヤ人や反対派に対して残虐な取り締まりを続けていたのだ。ゲルマン民族の征服活動の象徴として恐れられたという。

物語は1995年9月25日から始まる

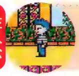
時は1995年9月25日、やがて21世紀という新しい時代を迎えようとしている。しかし環境汚染や人口問題など、地球の未来は明かるいものばかりではない。そんな時代からストーリーが始まるのだ。



➡ゲームは少年がテレビを見ているところから始まる。

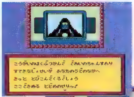

➡やはり未来は暗いのか？ひとりひとりが気をつけねば。

主人公

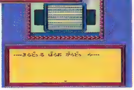

⬅この子が主人公の少年。ゲームのなかでは俺と表示される。

1995年は占いが大流行

これからの時代を悲観している人たちは占いなどに頼るようになり、この時代では占いが大ブームになっている。今日もいつものようにテレビで占ってもらうと、すてきな女性との出会いがあるとのことだ。しかも、とどめの台詞まで教えてくれるのだ。変な呪文みたいだなと思いながらも、とりあえず占いを信じよう。



➡どうやら今日の俺はツイているらしい。さっそく出かけよう。



➡とどめの台詞で、こんな呪文みたいなのを言うのか……。

新しい出会いを求めて博物館へ

占いを信じた少年は善は急げとあっという間に家を飛び出してしまう。しかしテレビで教えてくれたとどめの台詞「まらどうる　ばらお　がらどうーら」というのは電波の混信で、正しい台詞は別のものだったのだ。少年は、そうとは知らずに郊外へと向かっていく。



➡あわてて飛び出したけど訂正があったのだ。



➡さっそく自転車で郊外の博物館へと急ごう。

～博物館は閉まっている～

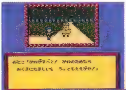
自転車を使って郊外の悪魔博物館にたどり着いたけど、なんと博物館は閉まっていた……。いよいよアドベンチャーゲームの始まりだ。とりあえず〝みる〟のコマンドを使って、いろいろと見てみよう。



➡せっかく来たのに閉まっているとは腹立たしい。

～手がかりを探そう～

博物館をよく見ると、札がかかっている。その札にしたがってなんとか博物館に入る手がかりを探そう。このあたりはゲームが始まったばかりでまだ序の口。楽に進めるはずだ。ここで迷っているようだと、これから先の大冒険はかなり苦労することになるぞ。



➡ビル建設を計画している男。なにか手がかりがあるかな?



➡博物館のとなりにある家。インターホンを使って話そう。



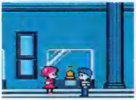
➡さらに進むと小さな教会がある。なかに入ってみよう。



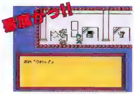
➡なかでは神父さんが説教している途中。終わってから話そう。

大変な事になってしまった

博物館のなかを歩きまわっていると、いつのまにか女の子が側にいる。さっそくアタックだ。ところが女の子と話をしていると突然地震がおこり悪魔が姿をあらわし、体を交換されてしまうのだ。



➡占いどおりカワイイ女の子がいた。なにかきっかけをつくろう。



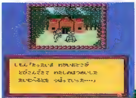
➡つぼが割れて悪魔が登場。いったいどうなってるんだ!?



➡男は度胸。カワイコちゃんを見つけたらさっそく行動に移るべし。

悪魔と共にタイムスリップ

悪魔の体になると、助けをもとめて教会にかけこんでも相手にしてくれない。悪魔をみつけ出して体をとりかえそうとあたりをウロウロしていると、森のなかに奥へ通じる道が……。奥に進むと、タイムスリップを試みる悪魔に巻き込まれ、過去の世界へと行ってしまうのだ。さあ、壮大なる時空間旅行の始まりだぞ。



➡悪魔の姿になった主人公は森のなかで博士を発見する。



➡タイムベルトを手に入れた悪魔。左が主人公だ。念のため。

博物館の展示品

悪魔博物館には昔から伝わる悪魔に関するものが展示してある。くがという男が世界中から集めたものだという。これらの展示品がこれからのタイムトリップ先での事件のカギとなるのだ。



➡じめじめしたなかに展示品が並ぶ。

悪魔の手



⬆19世紀のアメリカで悪魔崇拝をする秘密結社のシンボルとなったブロンズの像。

いましめの鈴



⬆古代エジプトのファラオが魔よけに使った鈴。その音色は悪魔の鼓膜を破る。

サバトの箱



⬆中世ヨーロッパで魔女の集会に使われた。悪魔との契約書をおさめていた。

ジプシーの守り札



⬆17世紀後半、放浪の民が身を守った星形のメダル。呪文が刻まれている。

魔封じの壺



⬆数千年の昔、神の子が闘いの末悪魔を閉じ込め、封印したとされる伝説の壺。



ONE POINT

プレーヤーが主人公を育て、その主人公がドラゴンを育てる2段がまえのRPG。助っ人ドラゴンの育てかたが戦闘の大きなポイントになる。

ドラゴンを育てよう

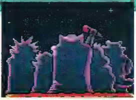
聖竜伝説モンビット

PCエンジン	RPG	CD-ROM
	ハドソン　8月30日発売　6800円	

ドラゴンを育てながら戦う、異色RPG。最初はピーピー鳴いて足でまといのドラゴンが、最終的には主人公など足下にもおよばないほどの攻撃力を身につける。いってみればペットを育てる楽しさ、息子の成長を見守る母の心境を体験できるってわけ。戦闘システムも凝りまくっていて、ドラゴンとともに戦う戦法は多種多様。敵の攻撃もアッといわせるグラフィックを盛り込みながら、見せてくれる。CD-ROMの大容量でオープニングストーリーも迫力満点だ。さあ、ドラゴンを育てるゾ！

STORY

宇宙妖星ギールの軍団に壊滅させられてしまったモンビット族。その最後の生き残りが主人公の少年だ。少年はモンビット族のなかでも唯一、ドラゴンを操る不思議な能力を持っていた。ギールのまえに倒れた父より託されたドラゴンの卵を懐に入れて、主人公は打倒ギールの旅に出る。世界に、再び平和を取り戻すために……。



⬅こいつらがこの世を支配する邪帝ギールと5人の邪王だ。



➡マップ画面で使用できるコマンドは、全部で9つあるぞ。

モンビットの印を取り戻せ

ゲームの最初の目的は、奪われたモンビットの印を取り戻すこと。これはドラゴンの成長にも関わる重要アイテム。各大陸を支配するギールの邪王たちが持っている。



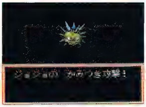
⬆最初主人公の持ってるのはリングだけ。



⬆邪王を倒せば破片をひとつ取り戻せる。

ドラゴンは冒険に欠かせない仲間だ

最初は卵のドラゴンだけど、成長するにつれて頼もしい助っ人になってくる。主人公が強くなくても、ドラゴンがばっちり戦闘をフォローしてくれるのだ。移動手段としても便利だったりするぞ。



⬅ドラゴンは、かみつき、ひっかきなどの攻撃が得意。



⬆ドラゴンは後ろからついてくる。

1 攻撃時の助っ人だい	2 移動手段として……	3 イベントクリアー
ともに戦い、ときには主人公をかばってくれる頼もしい助っ人だ。	成長すれば、主人公を乗せて海や空を移動できるようにもなるぞ。	ドラゴンに乗って移動しないと、たどり着けないところもあるのだ。

邪王を倒すとドラゴンが成長するのだ

モンビットの印を手に入れるとドラゴンは卵からかえり、次の印を手に入れると、より強力に成長する。息子を育てる母の喜び、みたいな妙な感動があるぞ。



卵……………………父の残してくれたドラゴンの卵。当然ふ化していない状態では何の役にも立たないが……。大切に扱おう。

ベビードラゴン………フィールド移動中、突然ピーピー鳴き出す。ミルクやおしゃぶりを与えれば鳴きやむぞ。赤ちゃんだからね。

チャイルドドラゴン……鳴くことをやめ、戦闘に参加するようになる。ドーラの実を与えることができるようになって、性格も分かれてくる。

シードラゴン…………手足に水かきが生え、主人公たちを背中に乗せて海や池を泳いで渡れるようになる。もちろん戦闘ではポイントゲッター。

ファイアドラゴン……炎を吐くことができるようになる。敵に大きなダメージを与えるだけでなく、ものを燃やしたりすることもできる。

スカイドラゴン………背中から大きな翼が生える。主人公たちを乗せて空中を移動する。動ける範囲が圧倒的に広がるのだ。

?……………………最終形態。主人公を大きく超える強さを身につけて、戦闘で絶大な威力を発揮してくれるぞ。

ドラゴンも初めは赤ちゃん、ミルクを飲ませてあげよう

ドラゴンといっても、赤ちゃんのときは鳴いてばかり。しかもいきなり鳴き出すんで困ったりもする。ミルクやオシャブリを与えて泣きやます。なんてことも必要だ。

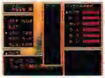


⬆卵からかえったばかりのベビードラゴンだ。



キミのドラゴンは攻撃型それとも治癒型

モンビットの印のほかに、ドーラの実という成長アイテムもある。勇気、カン、つき、運、知恵、愛の6つのパラメーターのどれかを伸ばすことができるものだ。ドラゴンの性格はこれで決まるぞ。



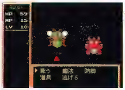
⬆細かいパラメーターが設定されている。

ドーラの実とは?

世界のどこかにある植物の実。ドラゴンの6つの感情を高める。

モンスターの攻撃は奥が深いぞ

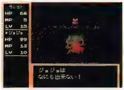
戦闘はかなり複雑。前衛後衛の区別があるし、武器も長距離用と短距離用の区別がある。さらに、とんでもない特殊攻撃をするモンスターもわんさか登場するのだ。



➡武器、魔法、道具、など、状況にあった攻撃をしなければならない。

1 モンスターは、前後に出現

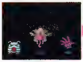
モンスターは前後にわかれて登場する。直接攻撃した場合、遠くの敵には近くの敵の半分のダメージしか与えられない。近距離、遠距離の武器の使い分けが重要だ。



➡下にいて大きめのモンスターが前列、上にいて小さめのモンスターが後列だ。

2 モンスターは戦闘中、前後左右に動くぞ

戦闘中、前後左右に動きまわるモンスターもいる。こちらが倒そうと狙っているモンスターが、攻撃コマンド入力後に移動し、ダメージが与えられないこともあるぞ。



⬆こんなかんじでモンスターが出現。



⬆でも、すぐに場所を変えてしまうのだ。

3 分裂、合体するモンスターも登場

圧倒的にスゴイのがコレ。戦闘中に分裂したり、合体したりする強力モンスターだ。しかも分裂、合体した後のHPは満タンになっているのだからたまらない。2回分の戦闘をこなす体力がないとちょっとキビシーかも。



⬅分裂は仲間を呼んだような状態だ。

➡さきに分裂の得意な敵から倒そう。



➡合体は自分と同じモンスターでなくても可能なのだ。



⬆合体後はそれぞれの能力を合わせもったまったく別のモンスターに生まれ変わる。HPなどのパラメーターも異なっているぞ。

4 さらに……

敵も強力だけど、こっちもドラゴンがいるしね。そしてさらにもうひとり、味方になって戦闘に参加する影の戦士がいる。主人公の分身として戦うらしいが……!?

そして冒険が始まる

ユーアランドのはずれ、ノールの村にまで、ギールの手が伸び始めたころ、少年は、自分の家に伝説のモンビットの印があることを発見する。そしてそれがすべての冒険の始まりだった……。



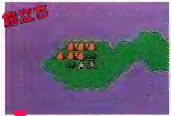
➡主人公の家にはモンビットの印が隠れていた。



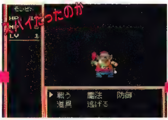
⬆村の長老に話を聞く。主人公の誕生の秘密がわかってきたぞ。



⬅村の北にあるほこら。ここに何があるのだろう。



⬆そして少年は旅立った。邪帝ギールを倒し平和を取り戻すために。



⬆なんと村人はスパイだった。ドラゴンの卵を守らなければ。

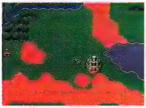


⬅ほこらまで案内してくれた村人。ようすがへん。

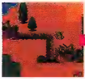


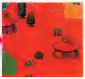
⬆もはやこの世にないといわれているドラゴンの卵が隠されていた。

そして冒険は続く



⬅町から町へ。ドラゴン連れの奇妙な旅が続く。



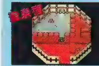




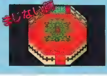
⬆邪王に破壊された村々、なぞの空中要塞、流砂の発生など、いろんな災難が起こる。まだまだ邪帝はずーっと先だよ。

モンビットこれだけは知っておこう

温泉宿とまじない師

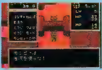


⬅このゲームでは、宿屋ではなく温泉宿で体力を回復するシステム。



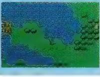
➡まじない師は、セーブや呪いにかかったときに助けてくれる。

調べるじゃなくて念波だ

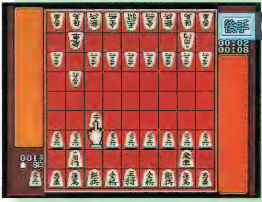


➡何かを調べたいときは、念波を使う。ちょっとした超能力みたいなもの。

IIボタンでスピード2倍



⬅IIボタンを押しながら✚ボタンを押すと2倍のスピードで歩くことができる。



後手 ONE POINT

メガドライブ初の将棋ソフトの登場。本将棋モードに加え、コミカルなストーリーで将棋が楽しめるアドベンチャーモードもあるのだ。

熱血将棋ソフトの登場だ!

将棋の星

メガドライブ	テーブルゲーム	カートリッジ
	ホームデータ　10月発売　6700円	2メガ

『将棋の星』は、本将棋とアドベンチャーのふたつのモードが楽しめる将棋ソフトなのだ。本将棋モードは、5級から初段までの相手のレベルが選択できる、本格派本将棋モード。アドベンチャーモードは、金太という、ちょっととぼけた男の子が、父親の敵をとるために冒険をするというストーリーのコミカルアドベンチャーモード。どちらのモードでも、もちろん将棋をすることがメイン。プレーヤーは、画面上に現われた手で駒を取り、動かすのだ。頭をフル回転させて、将棋の星を目指せ。

ふたつのモードで楽しめるのだ

ふたつあるモードのうち、本将棋モードは、純粋に、コンピューターとの対局をし、自分の実力をためしたり、高めたりできるモードなのだ。また、対局が終わると感想戦が見られるぞ。感想戦というのは、対局の模様を再現してくれるものだ。1手1手順番に、自分とコンピューターのプレーを再現してくれるのだ。アドベンチャーモードは、普通に将棋をするだけじゃものたりーん！　てな人のためのモード。ストーリーの合間合間に対局があるぞ。

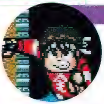


⬆モードセレクト画面。ほとんど『巨人の星』のノリ。BGMはもちろん『巨人の星』だ。

アドベンチャーモード

このモードでは、父親の仇を討つ金太のアドベンチャーが楽しめる。敵は、将棋シンジケートと名乗る変な集団。やつらとの対決は、もちろん将棋。だけど、普通の将棋と違って、アイテムや必殺技なんかを使って戦ったりできちゃうのだ。また、冒険の途中で、詰め将棋の問題なんかも出題されるぞ。敵を倒し、いろいろなヒントを手に入れ、父親の仇を討つのだ！

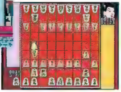
金太

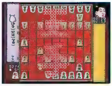

⬅母親に話を聞き、父親が残した指輪を頼りに、打倒将棋シンジケートの冒険に出発する。

金太の母親


➡優しそうな母親だけど、金太を将棋の星にするため、きびしい特訓を課せる。親心か!?


⬆最初の敵、ヒダ。顔やしゃべるときの口の曲げかたが、誰かに似てる!?


⬇さっそく将棋で勝負。さーて、どんな作戦でいこうかなっと。


⬆最初の敵だと思って油断していたら、もう王手をかけられてしまったよーん。こりゃーまいったね。

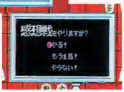
本将棋モード

本将棋モードでは、プレーヤーの実力に応じて、5級から初段までの6段階のレベル設定ができるのだ。初段の相手に勝てば、キミはもう、初段の腕前ってわけだね。



⬅スタートボタンでウインドーが開き、BGMセレクトが可能。


➡まずはレベル選択。各レベルに、楽し気な解説がある。思わず笑っちゃうぜ。



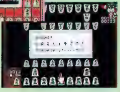
➡感想戦を選べば、さっきの対局を1手ずつ再現してくれるぞ。

勝つためには手段を選ばないぞ

アドベンチャーモードで金太は、6種類のアイテムや必殺技が使えるのだ。これらのアイテムは、どうしても困ったときに使うと有効なものばかり。でも、ゲームをスタートしたときには持っていないので、ゲームの途中で入手しよう。

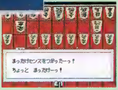
必殺技


⬅スタートボタンで、アイテムが表示される。


➡必殺技が出たぞ！　なにが起こるかは秘密。

アイテム


⬅指輪を渡そうとすると、アイテムがもらえる。

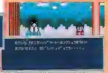


➡まったけセンスを使うと待ったがかけられる。

金太、将棋の星を目指すのだ

金太はいままで、母親からなにも聞かされずにひたすら将棋の星を目指し、特訓をしてきた。ある日母親から、父親が将棋シンジケートにやられたことを聞き、打倒将棋シンジケートの冒険に出発する決意をかためた。


⬆素振り1000回の特訓を受けているのだ。


⬇なんで辛い特訓をするのかと聞くと……!?



ONE POINT

高速処理された３Ｄ画面の迫力とグラフィックの美しさ。またさまざまな星の舞台作り、登場する自然現象や生物たちの奇抜さ。

臨場感あふれる3Dスペースバトル
ギャラクシーフォースII

これはアーケードから移植された、超高速３Ｄシューティングゲームなのだ。幻想的な舞台のなか、画面中央の自機を操って、迫りくる敵と戦いながら要塞を破壊する。戦艦や小惑星、竜巻などそれぞれのキャラクターのデザインは緻密で、しかもこれらがぐんぐん近づいてくるのですごい迫力だ。画面下部のエネルギー表示は飛行中もどんどん減ってゆき、ゼロになるとゲームオーバー。ミサイルは自動的に照準が合うので、弾の残りを気にせず、ドンドン敵を倒すことができるのだ。

メガドライブ	シューティング			カートリッジ
	ＣＳＫ総合研究所	９月13日発売	8400円	８メガ

あきさせない展開で宇宙をまっしぐら

ひとつのステージは3つの場面から成り立っている。まずはそのステージを舞台にした場面。次にそこにある敵要塞の内部。最後に要塞のコントロールセンター破壊の場面だ。敵の中心を破壊すると、残ったエネルギーにボーナスエネルギーがたされて、次のステージに進む。こちらがダメージを受けると一瞬機体のコントロールが効かなくなり、エネルギーも減少する。洞窟を抜けたところで、ボーナス点がもらえることもある。

発進!!



➡ステージによって発進方式がちがう。自機が最初に持っているエネルギーは千200だ。

奇抜な敵がぞろぞろ



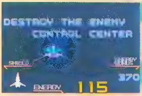
➡敵を倒すことでボーナスエネルギーを得る。

敵要塞に突入せよ



⬆要塞のなかは動きにくく、もっとダメージを受けやすいところだ。

ついにコアへ到着



⬆コントロールセンターの中心部に向けてミサイルをがんがん撃ちこめ。

⬇左右に曲がるときは、自動的にコンピューターが警告を発してくれる。



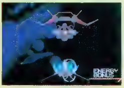


⬅任務をひとつ終了。次のステージに進もう。

シューティングはいたって簡単だ

武器は機銃とミサイルの2種類。ミサイルは自動照準方式だが、いったん発射すると、それが飛んでいる間は次を発射できない。機銃は正面に発射される。また、自動発射に設定することも可能だ。

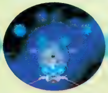
パワーアップパーツ



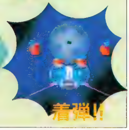
⬅60発分パワーアップ弾が補充される。補充時も敵に注意。



⬆十分距離のある敵に照準マークがつく。

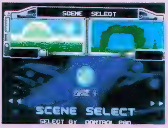


⬆ミサイル発射で青い光弾が敵に向かう。



バラエティー豊かなステージの数々

5つのステージは、それが進むごとに難易度が増す。敵の動きかたが変則的になり、攻撃もより過激なものになっていくのだ。



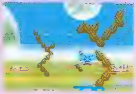
⬆ここでは５つのステージが選択できて、どれからもはじめることができる。

火の柱をかいくぐれ

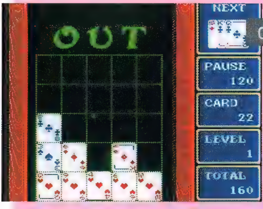


⬅うねうねとうねるプロミネンスも、頭が弱点なのだ。

怪奇生物のひそむ星



➡突然生えたり、奇妙な編隊行動をしたり。



ONE POINT

トランプとアクションパズルの楽しさが味わえる。ゲームのあい間に入るデモシーンが、ふんいきを盛り上げてくれる。ルールが単純。

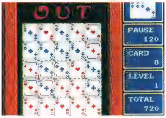
FC ファミコン	パズルゲーム	カートリッジ
	ヘクト　10月30日発売　6800円	1メガ

頭脳派パズルゲーム!?
グレートディール

『グレートディール』はポーカーと『テトリス』が合体したようなタイプのパズルゲームだ。画面の上から次々と落ちてくる53枚のトランプを、ポーカーの役、フラッシュ、ストレートなどを作って消していくのだ。消した役の得点はお金になって、そのなかから次のレベルに進むためのアンティ（参加料）を払わなければならない。しかし、参加料はレベルが上がるとドンドン高くなっていくし、消した役によって入る得点が変わるので、参加料を払えるように高得点を取らなくてはならないのだ。

勝てれば天国、負ければトホホ

カードは、たて、横、斜めに最低3枚そろえば消すことができる。また、Bボタンでネクストウインドーにある3枚のカードと、落ちていくカードを交換することができるぞ。Aボタンはポーズだが、時間は120秒間しかないので、ゆっくり考えてはいられないのだ。



⬆全部積みあがってしまった。こうなってしまえばもう、ゲームオーバーだ。



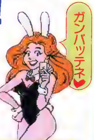
⬆レベル2への参加料は千ドルかかる。

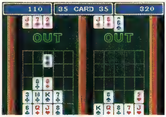


⬆参加料が払えなければ泣く泣くリタイア。

ふたりプレーで得点を競いあえ!!

ふたりプレーモードは2種類ある。カードモードは、ひとりプレーと同じルールだが、得点の高い役を作ると、相手に裏がえしにしたカードを送り込めるのだ。マークモードは、数字のないマークだけのカードを使ってプレーするモードなのだ。





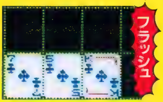
⬆カードモードは基本的にはひとりプレーと同じだが、ポーズはできないぞ。



⬆マークモードは役がフラッシュだけで、どちらかがアウトになるまで終わらない。

高得点を狙うのが勝負のカギ!

このゲームでは、次のレベルに進むために参加料が必要になるので、なるべくたくさんの点数を取るようにしなければならない。高得点を取るには、同じフラッシュでも3枚役より4枚役を狙うようにしよう。意外にそろえやすく点数も高いスリーカードをそろえるのも手だ。また、ゲームが終わったときに消せなかったカードは、そのぶん点数が引かれるので要注意。



⬆3枚役は10点。4枚役は100点。同じマークのものをそろえればよい。



⬆3枚役は100点。4枚役は200点。つづきの数字をそろえたもの。



⬆300点。その名のとおり、同じ数字が3枚そろったもののこと。



⬆1000点。ジョーカーを加えればファイブカードで2500点となる。



⬆3枚役は500点。4枚役は700点。フラッシュとストレートの合体だ。



⬆この画面をよく見てほしい。このあとたて、横、全部が消えてしまうのだ。



ONE POINT

昔懐かしいアーケードゲームの移植版。ゲームボーイならではの対戦モードがついている。戦車対戦車の戦いが堪能できるぞ。

ゲームボーイ GB	アクション	カートリッジ
	ノバ 発売中 3090円[込]	256キロ

なつかしの痛快戦車ゲーム バトルシティ

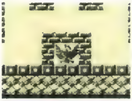
10年ほどまえにアーケードゲームとして人気を博した『タンクバタリアン』が、ゲームボーイソフトとして復活した。ルールに変更点はなく、決められたエリア内で自分の陣地を守りながらアイテムを取り、敵戦車を倒していくというもの。パワーアップは3段階で、その都度、戦車の攻撃力と形が変化していく。アイテムはほかにもバリアや敵全滅などが用意されているので、バリエーションに富んだ攻撃が行なえるようになっている。かなり複雑な地形の舞台もあるので、状況に応じた作戦が必要だ。

20対1の大攻防戦

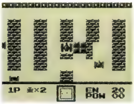
ひとつのステージに現われる敵戦車の数は、最高20台だ。この20台の戦車から自分の陣地を守り、敵を全滅させれば、そのステージはクリアーとなるのだ。迫熱の大攻防戦がくり広げられる。



➡壁のレンガは、自分で壊すことができるぞ。



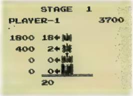
➡これが陣地だ。敵の戦車を近づけるな!



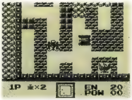
➡隠れて敵を待つのも、作戦のうちだ。

4種類の敵戦車

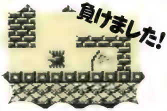
敵戦車の種類は全部で4種類だ。移動速度の速い戦車や、とてもかたい戦車など、それぞれ特徴があるので注意しよう。相手の動きをよく読んで、攻撃するといいぞ!戦略をたてよう。



⬅この画面で敵戦車を何台壊したかがわかるのだ。



➡陣地の近くに敵の戦車が……。大ピンチだ!

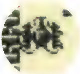


アイテムを逃すな!

アイテムは突如ステージ上に現われるので注意しよう。アイテムの出現は音で知らされるので、画面だけに夢中にならないように。星のアイテムは、戦車をパワーアップさせるアイテムなので、出たら必ず取りにいこう。アイテムは一定時間を過ぎると消えてしまうぞ。



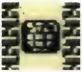
⬅この戦車が、一番パワーアップした状態だ。弾の連射速度が速いぞ!



➡バリアを張れば、無敵の戦車になるぞ。ただし制限時間には注意しよう。



⬆これがパワーアップアイテムだ。絶対に逃すなよ!



⬆これを取ると、エリア内にいる敵戦車を全部破壊できるぞ。



⬆自分の戦車を1台増やすアイテムだ。なかなか出ないぞ!



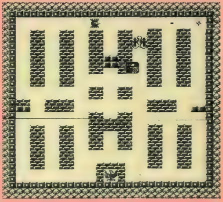
⬆このアイテムで、一定時間自分の戦車にバリアが張れるぞ。

ステージ1のマップを大公開

これがステージ1のマップだ。敵戦車が陣地に向かう道をチェックすることがポイントだぞ!



⬆こうならないように、マップを見てよく作戦を練ろう。





ONE POINT

最大20人までパーティーが増える。主人公の顔をモンタージュ写真のように作れたりする、ストーリーやゲーム性以外の楽しみがあるのだ。

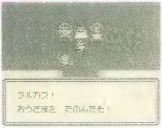
壮大なるストーリー
時空戦記ムー

ゲームボーイ GB	RPG	バックアップカートリッジ
	ハドソン　9月13日発売　4500円[込]	2メガ

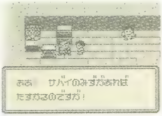
『時空戦記ムー』は、斜め見下ろし型のコマンド選択式RPGなのだ。主人公の目的は、ムー大陸のプリナ王国の王様、ラルス2世の傷を治すこと。そのために必要なサバイの水を探しに、危険な冒険に出発する。このゲームの特徴は、まず仲間が最大20人まで増えること。4人ひと組の計5つのパーティーを操作するのだ。そしてもうひとつの特徴は、主人公の顔を作れること。モンタージュ写真の要領で、髪型、眉、輪郭、目、鼻、口を選んで、好きな顔が作れちゃうのだ。さて、どんな顔にしよう？

少年はいま、旅立つ！

かつて、ムーと呼ばれる大陸があった。そこに君臨するプリナ国王、ラルス2世。だが、魔物の軍団に攻められ、傷ついた王は、辺境の村エリーベへと落ちのびてきた。そこに住む少年が、この物語の主人公だ。キミは、王様の傷を治すためにサバイの水を探す旅に出ることになった。まずはエリーベの村で情報収集をしよう。人と話すには、相手にぶつかってAボタンだ。スタートボタンを押すとキャンプ画面が出てくる。ここでは、魔法を使う、道具を使う、装備する、ステータスを見る、パーティーを見る、全体マップを見る、セーブすることができる。自分の装備を確認したら出発だ。

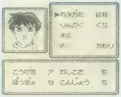


⬆プリナ王国に魔物が攻めてきた。王様がニール教からマックス教に国教をかえてから魔物がくるようになったという。



⬆王様の主治医の話では、王様を助けるには、危険な西の洞窟にあるサバイの水を飲ませればいいというのだが……。

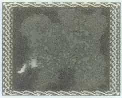
ゲームシステムについて



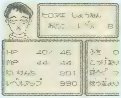
⬅福笑いシステムで主人公の顔を作れるぞ。



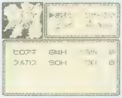
⬅もちろん、女の子の顔を作ることもできる。



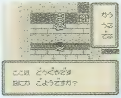
⬅全体マップ。魔物を倒した場所を白く表示。



⬅ステータス。✚ボタンでウインドーを動かす。



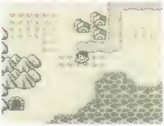
⬅キャンプ画面。小さい全体マップも見られる。



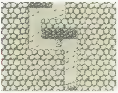
⬅お店では、カウンターごしに話ができる。

サバイの水を求めて西へ…

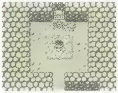
村を出ると、左下に洞窟があるのが見える。ここにサバイの水があるのだ。Bボタンを押しながら歩くと早く歩くことができる。また、敵と戦って傷ついたらすぐ村に戻ろう。宿屋には行かず、キミの家でお母さんと話すとタダで休むことができるぞ。洞窟のなかにはこの地域を支配する魔物がいる。



⬆画面左下に見えるのが西の洞窟。洞窟は明かりなどは必要はないが、レベルを上げてから行ったほうがいい。

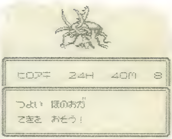


⬅洞窟に行くときは、パンを持っていこう。パンは体力を20ポイント回復してくれるぞ。



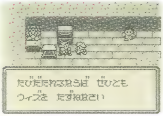
⬅サバイの水が入っている宝箱の前にヘンな奴が……。うっ、この地域の魔物のボスだ！

魔法でやっつけろ！



魔術師の町ウィズ

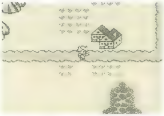
魔物を倒し、王様を助けたキミは勇士の称号を得る。このゲームでは称号を得ることでパワーアップしていく。このあと仲間になったタルカスとともに王家のふたつの宝石を求めてウィズへ。そこは魔物に支配されていて、人々が話をしてくれない。魔物を倒すのだ!



⬆王様にサバイバの水を飲ませると、主治医がウィズの町のことを教えてくれる。

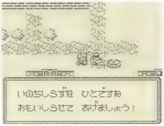


⬆王様を守ってきた騎士のタルカスと話をしよう。仲間になってくれるぞ。


⬆エリーベの村から続く道を北東に進むとウィズの町がある。



⬆店で話をしても「町を救ってください!」と頼まれるばかりでなにも買えないぞ。



⬆魔物は人間に化けているのだが、見分ける方法がある。魔物は動きが速いのだ。



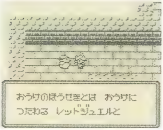
道具・防具・武器値段表				
道具	パン	20μ	毒消し	50μ
	スーラのひもの	40μ	星のお守り	50μ
防具	普段着	30μ	マント	50μ
	革の服	100μ	赤のマント	250μ
武器	短剣	30μ	氷玉	50μ
	ロングソード	100μ	火の玉	50μ
	こんぼう	50μ	電撃玉	50μ

魔術の塔を目指して

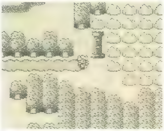
ウィズの町長に宝石の話を聞いてみよう。魔物を倒すまえと違って、いろんな話をしてくれるはずだ。このあと、ウィズでハマンという見習い魔術師が仲間になるぞ。ハマンは一人前の魔術師の称号を得るため、炎の洗礼を受けなければならない。つぎは北東にある魔術の塔へ行こう。



⬆ウィズでは、ハマンという若者が仲間に加わるが、まだ半人前の魔術師だ。

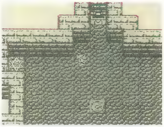


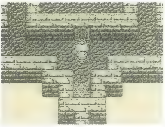
⬆王家の宝石については、ウィズの町の町長がなにか知っているそうだ。

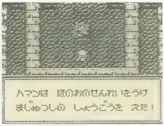

⬆ウィズの北東の魔術の塔。ハマンに洗礼を受けさせてパワーアップさせよう。

そこに待ち受けるものは…

魔術の塔は強い魔物が多いので、エリーベの村とウィズの町で手に入る道具、防具、武器の値段表を参考にして、キチンと装備させてからなかに入ろう。塔のなかは、星印の床のワープゾーンで階がむすばれている。真んなかの床のマークの違いを見て、上がるのだ。

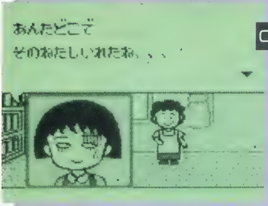

⬆魔術の塔の階から階の移動は六芒星のマークのワープゾーンを使うのだ。


⬆塔の最上階の洗礼場の前になにかが立ちふさがっているぞ。なんだこいつは?



⬆洗礼場のマークの上にハマンが立つと巨大な炎が出て、魔術師の称号を得る。





ONE POINT

原作のイメージそのままに作られたアドベンチャー。ミニアクションゲームやクイズの場面も入って、手軽に楽しめるようになっている。

ワクワクのゲーム絵巻、である

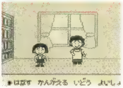
ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド

相変わらず大人気の『ちびまる子ちゃん』だが、ゲームボーイ版もついにパート2の登場となった。基本的にはコマンド選択式のアドベンチャーゲームだが、随所にクイズやミニアクションゲームが盛り込まれて、バラエティー豊かな構成となっている。キャラクターの会話の途中ではときどき顔のアップが表示され、豊かな表情を見せてくれるぞ。アニメやコミックそのままの感覚でゲームが楽しめるのだ。物語は3章で構成されている。覚えやすいパスワードで、いつでも続きが楽しめるのだ。

GB ゲームボーイ	アドベンチャー	カートリッジ
	タカラ　9月13日発売　3800円［込］	1メガ

ひと夏の経験なんだよ〜

今回の物語のテーマは夏休み。みんなにも身に覚えのあるようなエピソードが出てくるぞ。同級生やまるちゃんの家族など、原作でおなじみの面々も登場する。



⬅画面下部のコマンドを選び話が進む。会話場面で選ぶことが多い。



⬅BGMはTVで秀樹の歌っているあのメロディー。



➡今年はステキな思い出を作れるかな？

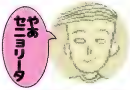
コマンド選択でらくらく進んじゃう

目を引くのはやはり、よいしょコマンド。口の重い相手から情報を聞き出せるのだ。

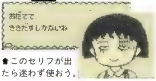
まる子ちゃんならではの特殊コマンド



⬅出た！　状況を打開する最善の策。



⬅はなわくんはクイズを出してくるぞ。



⬆このセリフが出たら迷わず使おう。



⬅ナレーターのおじさんも健在。こんな感じで画面下部に。

じゃ〜ん！ ミニアクションゲーム付き!!

授業参観の日に教科書を忘れたり、海でブー太郎と貝の取り合いをしたり、お祭りでおじいちゃんが行方不明になったり、まるちゃんの行く先々にはとにかくハプニングが待ち受けている。それぞれの章には話に関係したミニゲームがふたつずつ入っていて、これらをクリアーしないと話が進まない。でも物語の進行を妨げるほどハードではないし、ゲームオーバーになっても、その場で何度でもリプレーできるから大丈夫だ。さらにそれが終わったあとも、ミニゲームのパスワードを入れてそれだけを遊ぶことができるのだ。

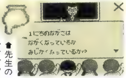
1 まる子ちゃん授業参観の巻



⬅授業参観。お母さんの目が怖い。



➡教科書をめぐって、はまじと対決。



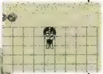
⬅質問に答えよう。

⬆先生の指だぞ。

2 みんなで楽しく海水浴の巻



⬅ロマンチックな恋の伝説にうっとり……。



➡みんなの声を頼りに、すいかを割るのだー。



⬅じゃんけんの勝負で、貝を取り返せ！せーの。

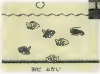
3 まる子ちゃん、お祭りにいくの巻



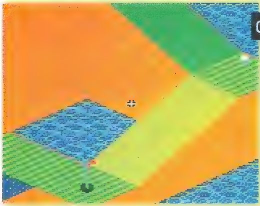
⬅おじいちゃんとお祭りにきたのはいいけれど。



➡あらららら!?　いったいぜんたい、本物のおじいちゃんはどこいったの？



⬅白い金魚だけをうまくすくい出すんだぞぉーっ。



ONE POINT

ルールが簡単で、誰もがすぐに熱中できるパターゴルフ。この気軽さがポータブルゲーム機にぴったり。わずかなヒマがあればすぐ楽しめる。

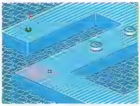
ゲームギア	スポーツ	カートリッジ
	セガ　9月27日発売　3500円	1メガ

誰もが楽しめるゴルフだよ
パット&パター

パター1本でボールを打って、カップまで何打で入れられるかを競うパターゴルフがゲームギアに登場。方向と強さを決めて打つんだけど、プレー方法はきわめて簡単。プレーヤーを待ち構えているホールは、どれもゲームならではのクセのあるものばかり。山あり谷あり障害物ありの、ジグザグにうねったホールがたっぷりだ。ゲームのなかにはビギナーコースとエキスパートコースが各18ホールずつ、計36のホールが用意されている。対戦プレーもできるので、友だちと勝負することも可能だ。

プレー方法はこんな感じ

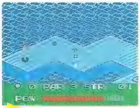
まず最初に、ティー（ホールのスタート地点）にボールを置く。次に方向を決める。すると打つ強さのメーターが上下に動くので、ちょうどいいところでボタンを押すのだ。転がっていったボールが止まったら、またそこから方向と強さを決定して打つ。これをボールがカップに入るまで続けるのだ。



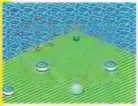
⬅まずボールの位置を決める。色の違う四角のなかならどこに置いても可。



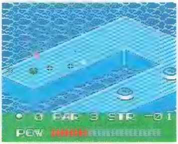
⬅次に、方向を決める。何もしないと自動的にカップの方向を指す。



⬅直接カップを狙えないときは、壁の反射を利用。



ホールインワン

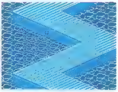


⬆ようやくボールが旗に接近した。画面下のメーターで強さを調節して打つのだ。

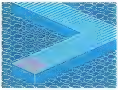
こんなホールが待っている

HOLE6

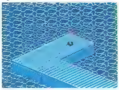
とことんジグザグなホール。ボールを壁にぶつけて、跳ね返る先を読んでカップを狙う。うまくいくとホールインワンも夢ではない。



➡ホール6の途中。あいかわらずジグザグのコースが見えるだけ。おーい、旗はどこだー。



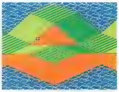
⬅ジグザグに延びるホール。はるか遠くに旗が立っているのだが、まるで見えない。



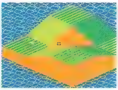
⬅ようやく旗を発見。壁の反射を利用さえすれば、それほど難しいホールじゃない。

HOLE7

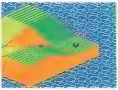
上ぼり坂と下だり坂が交互に登場する。ボールを壁に反射させたあとの軌跡や、斜面での微妙な転がりも計算する必要がある。



➡上ぼって下だって合流して分岐して、上ぼって下だって合流して。これが何度か続く。



⬅いきなり上ぼり坂が待ちかまえている。この先がどうなっているのかを見てみよう。

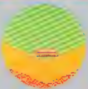


⬅そして、右の端にようやく旗を発見。簡単そうに見えるけど、なかなかの難ホールだ。

コース上にはいろいろなしかけがあるのだ

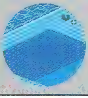
コースの上にはいろんなしかけがほどこされていて、プレーヤーを苦しめたり、または助けてくれたりする。実際のパターゴルフにはありえないしかけもたっぷりだ。それらのしかけのなかから、代表的なものをいくつかを紹介しよう。

板



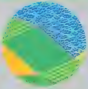
⬆ボールの軌跡を複雑にする斜めの板。

池



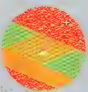
⬇この色の池にはボールを入れてはダメ。

坂



⬆坂。うまくボールを転がそう！

バンカー



⬇バンカー。強く打たないと脱出は無理。

バンパー



⬆当たると電気じかけで跳ね返るのだ。



ONE POINT

アーケードの人気体感ゲームのゲームギア版。ゲームギアオリジナルのコースが多く、新しい感動がある。対戦プレーで、競走することも可能。

テスタロッサをトバセ!
アウトラン

ゲームギア	アクション	カートリッジ
	セガ　発売中　3500円	1メガ

『アウトラン』は、アーケードで大人気だった同名の体感アクションゲームの移植版なのだ。ゲームの目的はアーケード版同様、テスタロッサに乗って、4つのステージを走り抜き、時間内にゴールまで行くこと。時間は最初70秒あり、チェックポイントを通過するたびに少し追加される。残り時間がなくなるとゲームオーバーだ。つまり、残り時間さえなくならなければ、いくらクルマをぶつけても、走り続けられるってわけだ。また、ゲームギア版では、対戦プレーが可能になったぞ。

長い道のり。いろんなことがありますよ!

ここでは、ゲームスタートからゴールまでの流れを簡単に説明しよう。各ステージの最後(最後のステージ以外)には、分岐点がある。ここで左右どちらのステージに進むかを決定するのだ。うまく時間内に任意の4つのステージを完走できれば、感動のゴールインだ。

キンチョーの一瞬





⬆どっちに進むかで、運命が変わることも!?

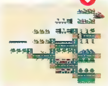
⬇ゴールイン。大歓声のなかで恍惚のひととき。



⬆いよいよスタート。果たして、ゴールまでたどりつけるか？



⬅始めのうちは、誰でもかっ飛ばせる。だけど……!!



⬅ゲームの最後に、キミのたどった道のりを表示してくれる。

レースは山あり谷あり……なのだ

コースには、上ぼったり下だったり、起伏がついている。上ぼり坂では、前からくるクルマが見にくいので、クラッシュしやすい。冷静な判断をくだそう。



⬆こういった上ぼり坂では、ややスピードを落としたほうが安全なのだ。

⬇下だり坂で爽快に飛ばす。でも、調子に乗って飛ばし過ぎると痛いめにあうぞ。



対戦で燃える

ギア版では、コンピューターまたは人間と、任意の1ステージを選んで競走ができるぞ。



⬇プレーヤーが勝つと、こんな絵が見られるのだ。がんばろう。



⬅赤と青のテスタロッサで競走だ！



⬆画面の左には、現在の2台のクルマの位置が表示されている。

どっか〜んとフトッパラ

全コース大紹介! いきまーす!

分岐点で左右どちらに進むか？　それによって、プレーヤーの進むルートが変わってくる。コース図を見ればわかるように、ルートは全部で8種類。どんなルートでゴールを目指すかはキミしだいだ。



ゴールは4ヵ所
ルートは8とおりあるのだ!!

黄金の国を見つけ出せ!

エターナルレジェンド 永遠の伝説

主人公のアルヴィンはトレジャーハンター(宝探しをする人)見習い。今日も彼は師匠バースとともにある町へとやってきた。ここから彼の冒険が始まろうとは彼は知るよしもなかった……。このRPGの目的は、魔王を倒し平和を取り戻すといったものではなく、亡き師匠の遺志を継ぎ、黄金の国を探すことだ。マップは斜め見下ろし型で、もちろんダンジョンもあるぞ。大陸から大陸の移動は船で行なう。行く先々の町で人の話に耳をかたむけ、仲間を探し、黄金の国ミレニアムを見つけ出すのだ!!



ONE POINT

ゲームギアの本格的RPG。ノンプレーヤーキャラも登場し、ゲームを盛り上げる。見やすくきれいな画面とスムースなゲーム展開がウリなのだ。

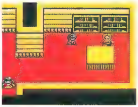
ゲームギア	RPG	バックアップカートリッジ
	セガ 発売中 4500円	2メガ

主人公はトレジャーハンターの見習いなのだ

この物語の主人公はアルヴィン。彼はトレジャーハンター見習いだ。今日も彼は師匠バースとともにつぎなる宝、海賊の宝を手に入れるため、ここティラ島にあるハークにやってきた。バースが出かけている間、調査を頼まれたアルヴィン。張り切って町の人に話を聞いて歩く途中、町長から探しものを頼まれた。南の海岸に眼鏡を落としてしまったそうだ。断わるのもかわいそうだ。行ってあげよう。



➡町の人の話は何度も聞こう。ヒントをくれるかも。



➡悩みをかかえる町長。眼鏡をなくしたんだってさ。

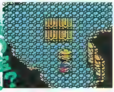
師匠バースとの別れ……そして旅立ちへ



⬅ジャド山は町の西。北から大きくまわって行こう。



➡洞窟にはモンスターが！残りHPに気をつけよう。



海賊の宝!?

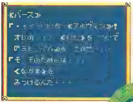
⬅ついに海賊の宝を発見!! ワクワクするね。

宿に戻るとバースが戻ってきていた。いよいよ海賊の宝を探しに、西にあるジャド山の洞窟へ出発だ。なかには強力なモンスターが現われる。バースは強いので心配はないが、アルヴィンはまだ弱いので、後列に下げ、武器や防具もいいものを装備させよう。洞窟の奥で海賊の宝を見つけたふたり。しかし、宝箱からこぼれたルビーをアルヴィンが手に取った瞬間、洞窟がグラグラと揺れはじめた。ルビーは罠だったのだ。つぎつぎにふさがってしまう道を逃げる途中、アルヴィンをかばい、バースが岩の下敷きになってしまう。バースはアルヴィンに黄金の国ミレニアムを探せと告げ、黄金のナイフをたくし、息絶えた。いま、アルヴィンの冒険が始まる。



し、師匠〜!

⬆洞窟から逃げる途中、バースが岩の下敷きに!! ど、どーすればいいんだー!?

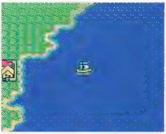


⬇ひとりになったけどがんばろう!!

⬆アルヴィンに自分の遺志を告げるバース。黄金のナイフを入手！



ひとりぼっち



ミレニアムを探して出発だ!!

◆町にはこんなショップがある◆

町のなかにはさまざまなショップがある。ここで旅の支度をしたり、武器や防具の修理や買い換え、けがの治療などができる。また、いらなくなったものはアイテムショップで引き取ってくれるぞ。各ショップにはちゃんと看板がついていて、ひとめでどのショップかわかるのだ。

宿屋



⬅宿屋。疲れた体を休ませたいときはココ。HPとMPを全回復できる。

アイテムショップ



⬅冒険の手助けになるアイテムが売られている。必要に応じて買うよろし。

病院



⬅けがや瀕死の重傷を治してくれる。また、薬草や毒消しなどもここで買えるぞ。

武器・防具屋



⬅武器や防具はここで買う。お金がたまったらどんどんいい武器にレベルアップだ。



チップコラム
ファンタジー世界の武器



●クラブ(棍棒)
武器のなかでもっとも原始的なものである。初期のころは、動物の骨や木切れをそのまま使用していたが、持ちやすく柄を削ったり、先端に石を結びつけたりして、次第に改良されていった。ギリシア神話の英雄ヘラクレスは、棍棒の使い手として知られている。ファミコン界ではめったにお目にかかることはなく、メジャーなところでは『ドラクエ』シリーズに登場するくらいだろう。

チップコラム
ファンタジー世界の武器



●メイス
棍棒から発展したもので、棍棒が木製であるのに対しメイスは金属製の武器である。紀元前3千年ごろ、おもにエジプトで使用された。先端の形状はさまざまで、金属片を放射状に並べたもの、トゲのついた鉄球のタイプもある。メイスは先端の重さを利用して打撃をあたえる武器なので、相手が鎧を着ていても効力があるのだ。ファミコンでは『ウィザードリィ』シリーズに多く見られる。







チップコラム
ファンタジー世界の武器



●モーニングスター
トゲのついた鉄球をチェーンで棒の先に接続した武器。トゲつき鉄球が星に似ていることからこの名がついた。モーニングスターは、鉄球を振り回すことによって遠心力で攻撃力を高めている。メイス同様鎧を着た相手にも有効なことから、中世の騎士などが好んで利用していた。ファミコンでは最近になって注目されるようになった武器で『ドラクエ』では『Ⅳ』で初登場している。



●バトルアックス（戦斧）
斧は棍棒の発展型で、ルーツは石器時代までさかのぼることができる。石斧が木を切る斧に発展し、それを戦闘用に改良したものをバトルアックスと呼ぶ。

斧はメイスの打撃力と刃による切断力を兼ね備えた武器といえる。そのため凶悪なイメージがあり、蛮族の武器として扱われていた。ファミコンで戦闘用の斧といったら、わりと武器の種類が豊富な『FF』シリーズでよく見かける。





チップコラム
ファンタジー世界の武器

●ショートソード

14から16世紀にかけてよく使われた、全長が70から80センチメートルのものを示す。接近戦で効力を発揮するよう、短く振り回しやすく作られている。また、切り裂くだけでなく突くことが重要視されたため、刃の先端が鋭くとがっている。ショートソードという名称は、ファミコンでは『ウィザードリィ』に見られる。また、『ドラクエ』の銅の剣もショートソードに分類される。

チップコラム
ファンタジー世界の武器

●ロングソード

中世後期のヨーロッパで生まれた、全長80から90センチメートルの剣。いわゆる一般に剣と呼ばれるものを総称して、この名称を用いる場合がある。切ることを大前提にしているため、剣身はまっすぐで、ほぼ一定幅になっている。ファミコンでは『FF』や『ウィザードリィ』など、多くのゲームに登場するが、『ドラクエ』シリーズの鋼鉄の剣もロングソードと考えてよいだろう。





●バスタードソード
全長115から140センチメートルの長めの剣である。また、両手でも握れるよう柄も長くしてある。片手でも両手でも使える剣なのだ。13世紀ころに生まれ、おもにドイツやスイスで使われていた。しかしファミコンでは、片手で持っていた剣を盾を捨てて両手に持ち替える、といった状況がほとんどないので片手用の長剣として扱われている。『ドラクエⅣ』の天空の剣もその例であろう。

チップコラム
ファンタジー世界の武器



●ダガー
突き刺すのを目的としたもっとも古い武器。石器時代から現代にいたるまで、広く世界で使われている。長い剣が登場してくると、ダガーは隠し持って使う副次的な武器となった。ファミコンでもダガーは多くのゲームに存在するが、やはり攻撃力の低い武器として扱われることが多い。ゲーム開始時でお金の少ないときや、重い剣を持てない魔法使いなどがしかたなく装備するだけである。

■これで一件落着!?　次のラウンドへゴー!!　永井豪先生へのお便りのあて先は➡編集部アニラード係



WEEKLY REPORT DEDICATED TO *Dragon Quest,* NOW FAMITSU PRESENT!

DQ TIMES

No. 6 FRIDAY, 6, SEPTEMBER, 1991

発売日は今年度内に確定!?

業界内でも噂ばかりが先行している『V』の発売日。いまのところ2月発売説がもっとも有力とされているが、ここにきて、さらにその説を裏づける新情報が6月20日付の日本工業新聞に掲載された。

「エニックスの'92年3月期は、下期に発売予定の『ドラクエV』が売上に貢献し、売上高186億3500万円(前期比23.7パーセント増)となる見通し」(日本工業新聞より一部抜粋)。

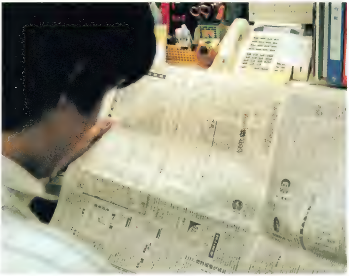
'92年3月期の下期というのは、'91年の10月から'92年の3月までの期間のこと。この期間の決算に間に合わせるためには、遅くとも3月中には発売してなければいけないことになる。ここに書かれていたことが本当だとすると、エニックスは『V』の発売日と価格をすでに決定しているとも考えられるのだが……。さっそくエニックスに問い合わせてみたぞ。

「この数字はたぶん、ウチの管理部のほうから出たものなんでしょうね。会社の方針としては、今期中に出したいと思っているんじゃないでしょうか。我々開発サイドとしては、あくまで管理部のほうはそういう見通しを立てているのでは？ としか言えませんね」(エニックス ドラクエ担当)

うーん、どうやらこの情報はドラクエ開発部ではなく、エニックスの管理部から出たものらしい。さっそく管理部にも問い合わせてみたぞ。

「たしかに売上予算としては、'92年3月期中の発売を予定しています。ただ、それ以上のことに関しては、ノーコメントです」(エニックス 管理部)

はたして本当に'92年3月までに『V』は発売されるのか!? 残念ながらエニックスの正式なコメントは得られなかった。どうやら発売日が決定されるのは、まだまだ先のことになりそうだ。



⬆6月20日付の日本工業新聞、『ドラクエ』関係の情報がないかチェックしているのだ。

ドラクエよろず相談室

スーパーファミコンらしい仕掛けはあるの？

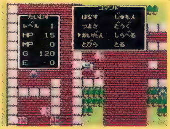
スーパーファミコンということで、『ドラクエV』には今まで以上に期待しています。そこで質問なんですけど、回転や拡大、縮小などの機能を活かした仕掛けは、どんなものが用意されているのでしょうか？

山梨県 ドラゴンライダー

残念ながら、具体的な内容はいまのところまだわからないんだな。でも、『V』発表時のインタビューで、「いままでにない、アッと驚くような仕掛けやイベントが盛りだくさんです」と、堀井さんも中村さんも証言してくれている。だから期待を裏切るようなことは絶対にないと思うよ。はやる気持ちはわかるけど、内容が明らかになる日まで楽しみに待っていようっ！

ドラクエ用語の基礎知識

かいだん【階段】 1作目『ドラゴンクエスト』に登場した行動コマンド。主人公が階段の上でこのコマンドを使うと、階段の上ぼり下りができる。このコマンドがあるのは『I』だけで、『II』以降は階段の上に来ると自動的に上ぼり下りするようになった。



たびのとびら【旅の扉】 『II』から登場したワープポイント。ここに入ると、瞬時に別の場所に移動できる。扉という名がついてはいるが、実際には、うず(？)のような外見をしている。

どくのぬまち【毒の沼地】 ここに足を踏み入れると、一歩進むごとにダメージを受け、HPが減ってしまう。ただし、動かなければダメージは受けない。同じように歩くとダメージを受けるポイントに、バリアがある。

ぱふぱふ【パフパフ】 シリーズ1作目から登場している『ドラクエ』の恒例イベント。イベント内容は謎につつまれた部分が多いが、「パフパフ」の4文字が男性プレーヤーのハートをドキドキさせているようである。

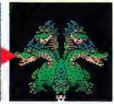
MAKING OF MONSTERS――やまたのおろち

『ドラクエ』に登場する、モンスターのルーツを探るこのコーナー。今回のテーマは『III』に登場した、やまたのおろちです。

八岐大蛇(漢字ではこう書く)は、天地創造神話を記るした古事記のなかに登場してます。その姿は名前からも想像がつくように、山よりも大きな巨体に8つの頭と尾を持ち合わせています。さらに背中には苔や杉、檜などが生い茂り、目はホオズキのように赤く光輝いている、といわれています。

このように、外見はとてもダイナミックなのですが、古事記では、スサノオノミコトに酒を飲まされ、眠り込んだところをアッサリと殺される、といったあっけない最期をとげます。『ドラクエIII』のやまたのおろちが、ジパングに登場するのは、このエピソードからもうなずけます。なかにはジパングでお酒を必死に探す人もいるかもしれませんが、それはムダな努力になるでしょう。それではまた来週、私の研究室で……。





募集

ドラクエタイムズにはがきをくれっ！ キミたちのまわりで囁かれている『ドラクエ』のウワサ話や、『ドラクエ』にまつわるキミ自身の思い出話なんかも聞きたいな。各コーナーへのお便りや、ご意見、ご希望なんかも大歓迎だ。採用者には1000ガバスをプレゼント!!

中村光一の 偉才面談 五番勝負

—夢はこうして創るもの—



今回のお相手は、シナリオライターの一色伸幸だ。知らない読者もいると思うが、『私をスキーに連れてって』や8月公開の『波の数だけ抱きしめて』の脚本を書いた、今をときめく人気作家だ。大ヒット作の脚本を書く人物とは、どのような感性の持ち主なのだろうか？

第2回 シナリオを書くには地道な努力が必要だ

■一色伸幸■



1960年(昭和35年)生まれ。東京都出身。大学生時代に野村芳太郎監督に認められ、野村監督のもとで脚本や助監督の経験を積んでいった。脚本を書いた映画は、『木村家の人びと』、『病院へ行こう』、そして上記の2作品など堂々たるもの。まもなく公開される『波の数だけ抱きしめて』が最新作。最近FMタウンズにはまる、2児のオトーさんだ。

取材はじっくりと人と話すのが楽しみ

中村光一(以後中村)　一色さんの映画を見ていて思うんですけど、１作ごとにたくさんのドラマが盛り込まれてますね。かなり具体的なものもあって、あれって実体験だけでは創れないと思うんですが。

一色伸幸(以後一色)　ほとんど取材によってアイデアを得ましたね。だいたい１年かけて作品を作り上げるんです。そのうち半年を取材に費やします。４カ月くらいはドラマのストーリーの構成で、残りの２カ月で台本を書いています。なんでシナリオを書いているかといえば、人と会って話を聞くのがおもしろいからですね。中村さんのところにも取材に行ったこともありましたね。



中村　そうですね。今回は立場が逆になってますけど……。たとえばこういう映画を作ろうという話がきますよね。最初にその映画のテーマというか題材が提示されると思うんですが……。

一色　それはいろんなケースがありますね。たとえば、原作者からこんな題材があるんだけど、とくるときもあるし……。でも、原作者とは意見が合わなくて、何度もケンカ別れしたことが昔よくありました。原作モノができないライターなんですよ。

中村　ホイチョイプロダクションとの関わりは？

一色　最初は『私をスキーに連れてって』で仕事をさせてもらいました。あそこの人たちはじつにシャープな考えの持ち主なんです。自分たちでこんなものをやりたいからと説明して、後は自由にやらせてくれるんです。映画というのは分業しないとダメだと思うんですね。監督は監督で、ライターはライターでと。あの人たちはそのことがよく理解できているんです。

中村　そのへんはゲーム業界に似てますね。じゃあ、別に３作シナリオやっているからって、ホイチョイプロダクションに所属しているわけではないんですね。

23前後の女性を狙えば大ヒットにつながる

中村　『私をスキーに連れてって』や『彼女が水着にきがえたら』を見ていて感じるものがあるんです。スポーツというものと同時にニューアイテムをうまく使いこなしているなと。それらについてはどういう意図で使ったんですか？

一色　世の中にダサイと思われているものが多くありますよね。でも、そのなかにもおもしろいものはあるんです。ちょっと視点を変えるだけで新鮮に見えてくるんですね。スキーはあの映画が公開される前は若い人が大勢いくようなもんじゃなかった。カラオケなんか内装とかをちょっと変えただけで、若い女の子がたくさんくるようになりましたね。僕の場合、なにかヒットを狙おうとしたら、だいたい23歳前後の女性を狙います。そうすれば男もついてくるし、前後の女性もついてくるから。

中村　この２作品を見て思ったんですが、とても楽しそうに描かれてますね。『私を……』だったらスキーそのものの楽しさや良さを、『彼女が……』だったらマリンスポーツの楽しさをよく表現できていると思うんですよ。スキーとかはご自分でなさるんですか？

一色　スキーは２回しかやったことないんですけどね。スキーで肝心なのは、スキーで滑ることよりも、スキーをする準備が楽しいんだと思うんですよ。

中村　スキーとか実際にはなさらないのに、あれだけのことを書けるというのは？

一色　まあ書くだけなのは、うんと楽だから。

中村　それでは趣味は何ですか？

一色　中村さんとかに取材に行ってからコンピューターにはまりま

したね。あとは旅行ぐらいかなあ。よく海外に行ったりしますよ。

中村　そんななかで材料を集めたりするんですか。

一色　とくには意識しないですけど、でもおもしろいものがあると、これは使える、ってつい考えてしまいますけどね。

脚本家と映画監督は相性がよくないとダメ

中村　映画を撮るときにおいて、監督さんと脚本家っていうのは、一色さんの場合どうコンビネーションをとるわけですか。

一色　たとえば、『私を……』の馬場さんという監督はスキーが好きで、自分が映画でやりたいことを山ほど言ってくるんですよ。それで僕はそのなかから使えるものを拾いだしてきて、物語に組み替えていくんです。逆に滝田さんという『病院へ行こう』の監督の場合は、自分でやりたいことはあるんだけど人には言わないんですよ。そのかわり、こっちが山ほどアイデアを出していくんです。滝田さんにその話をすると、愛想よく何でも笑って聞いてくれるんですね。そのときの表情を読んで、これは本気で笑っているな、と思ったネタを話にしていくんです。

中村　それでは、脚本が上がって撮影の段階にきたときはどうするんですか？





➡仕事場にはFMタウンズとMacが鎮座している。原稿の執筆には非常に役に立っている。

一色　基本的には監督に一任しますが、電話とか、監督さんと直接合ったときに進行状況を聞きます。現場に行ってもゴチャゴチャしていて、なにをやっているのかわからないんです。それからあとは編集の段階に関わるくらいです。

中村　でもそのとき、脚本と違うぞみたいなところがあった場合はどうするんですか。

一色　脚本と違っていておもしろきゃ別にいいんですけどね。勘違いして撮っている場合は困ります。

中村　そんなとき監督さんとトラブったりします？

一色　昔はよく。でも、馬場さんとか滝田さんはそこらへんはわかってくれているから、トラブったりはしなかったです。それにわからないような人とは、組まないようにしてますから。

『タンポポ』の評判をちゃんと報道するべき

中村　日本の映画界のレベルというのは、世界的に見たら低いですよね。ハリウッドとかはすごい映画がたくさんあるのに、日本は世界に通用するのが黒沢明監督くらい。日本人は物を作る才能がないのかとも考えたんです。でも実際はそんなことはないですよね。そのあたりはどうお考えですか。

一色　アメリカは映画製作が国家事業みたいなもんですからね、比べるのもなんですが。しかし、『タンポポ』はアメリカでもかなりヒットしたんですよ。向こうの映画館でロングランになるくらいに。田舎町の映画館でも、平日の昼間から満員ですからね。僕がシナリオを書いた『木村家の人びと』も去年のクリスマスからずっと香港で上映中で、30週を超える香港の劇場映画最長上映記録を達成したんですよ。しかし、そんなこと日本にはまったく報道されていない。邦画をメチャクチャけなすバカな評論は書いても、そういったことを報道するマスコミがないんですよ。確かにそういう評論も必要ですがね。

中村　それは知らなかったですね。でも、そういう希望がないと人材も集まらないですよね。日本の映画界は道が狭いですし、その道もハッキリしてないから……。最後にファミ通の読者のみなさんにひとことお願いします。

一色　まもなく公開されます、中山美穂さん主演の『波の数だけ抱きしめて』を見てくださいね。

インタビューを終えて

今回は、一色さんとは面識があり話が弾みました。取材からシナリオを作成する発想がおもしろく、ゲームもこのような手順で作成されるものがあってもいいと思います。映画製作では、脚本家の意図が役者に完全に伝わらないときも、逆に期待以上の結果が出ることがあるというのがゲームの製作とは違うと感じました。

中村光一プロフィール



1964年（昭和39年）生まれ。香川県出身。今は連日の打ち合わせ攻勢で大忙し。もうアレとアレとアレの開発が重なってたいへんだあ。そんな忙しいなかを一色伸幸へのインタビューに向かったわけだ。しかし、面識のあるふたりは、終始リラックスして話し合うことができたぞ。





カゲキにファミコン

本当はスーパーファミコンも使用したい



前人未到のマイナス30度！　今回は冷凍庫内でゲームボーイ対戦だ。チビッ子はくれぐれも真似しないように。な。

鬼怒川ゲーム合宿 2 INTO THE REFRIGERATOR!!

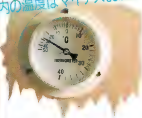
泣く子も黙る業務用冷凍庫の中へゴー！

冷凍庫。それは遥かなる宇宙。それは遥かなる母胎。はたまた、夢のうずまくワンダーランド。

そんなわけで、今回は冷凍庫内で勝負だ。ちなみに今回撮影に使用した冷凍庫は業務用のもので、庫内はつねにマイナス30度に保たれている。一口にマイナス30度というが、肉体を鍛えていないヤツにとっては3秒と入っていられないような常軌を逸した寒さだ。ソ連人なら寒くないかもしれん。



重く冷たい冷凍庫！
庫内の温度はマイナス30度!!



⬆嘘偽りのない庫内の温度計。少々誤差はあるが、マイナス30度。

⬅いかにも、冷たい印象のする冷凍庫。重たそうな扉も迫力モノだ。

マイナス30度の世界では たまり漬けで 釘が打てます！



⬅日光名物、たまり漬け。大根が奏でる不思議なメロディー。



⬅なんと、釘が打てたぞ。大工さんも冷凍庫の中で仕事すれば金槌不要。

⬆コチコチに凍った大根。

今回は対戦『テトリス』車内で予選を行なった

車内予選の結果、右のような勝ち抜き表が組まれた。新山と澤田にはとくに長い間、冷凍庫に入ってもらうようにした。



⬅車内予選は運転手がゲーマーのヤツらが移動中に眠らないようにと企てられた。



取材協力　鬼怒川パークホテル ☎0288・77・1289



↑メガネが白く凍った澤田。あとでメガネをはずしたら、まゆげも白く凍っていた。



マイナス30度の世界でも、こんなに楽しそうにゲームに打ち込めるヤツらがいとおしい

冷凍庫の中へゴゴー。「冷凍庫の壁をじかに触ったりすると、凍傷になるかもしれませんから気をつけてくださいね」というホテル支配人の激励の声が飛ぶ。

ふたりずつ順に冷凍庫に入り、対戦テトリスの得点を競う。着ぐるみのふたりはさぞプレーしにくいだろうということで、レベル0-0から始めることを許される。

ほとんどハダカ同然の短パンにランニングというナリの亀井が予想以上の根性を見せ、ハーラーダービーのトップに躍りでた。

とはいっても、あの組み合わせなら当然のなりゆきか。

着ぐるみあれば





←↑全身が毛で覆われているため、寒さをみじんも感じさせないゾウ米田。体毛も濃いらしい。

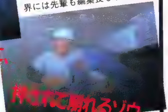
やあー あったかいな――



←勝ちたい一心で、先輩の米田を押し倒すホルモン新山だあ。

↓それでいいぞ新山。勝負の世界には先輩も編集長もないのだ。

本気のホルモン新山に、押されて崩れるゾウ



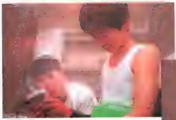




↑そうだ、新山。勝負の世界には、米田も塩崎剛三もないのだぁぁあ。

マイナス30度

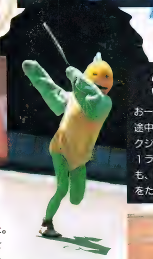




←高橋名人にチョイ似の(男性)ホルモン新山。親には見せたくない顔だ。



→さらにつづく、新山の恥ずかしい写真。なんか、あき竹城にも似ているような気もする。みんなもそう思わんか。



3段シードが効いたのかぁ

おー、そうか、結果発表もしなければいかんな。では途中経過。現在の1位は亀井。前回の3位から2ランクジャンプアップ。2位は新山。1位から残念ながら1ランクダウン。着ぐるみ兄弟は相変わらずビリ。でも、前回の"ネメシス"のスコアに"テトリス"のスコアをたして、順位が入れ替わるものなのだろうか。

優勝は子供・亀井(18)



けっきょく、優勝は亀井が手にした。子どもは風の子とはジジイがいうせりふ。子どもだって寒いときゃ寒い。そのへん、わかってやらにゃあ。

鬼怒川決戦もいよいよ佳境！9月20日号ではアクシデント続出の温泉編をお送りする！




DIMENSION-FORCE
ディメンション・フォース
それは、限りなき死闘
スーパーファミコン・オリジナルだからこそ可能になる新次元。
拡大・縮小・回転機能が、新ゲーム感覚を生んだ!
時代を越えた記憶
衝撃波が時空を越える!!
異なる2つのモード。テクニカル・モードとシューティング・モード。それぞれのステージで、時代を超越したバトルが繰り広げられる。
テクニカル・モード
シューティング・モード
スーパーファミコン専用カートリッジ
今秋発売予定
スーパーファミコンは任天堂の商標です
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
ASMIK
株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1-21



乱世の覇者
らんせいのはしゃ
パソコン・ゲームの傑作
システムソフト
天下統一
完全メガ・ドライブ移植版!!
織田信長、武田信玄、上杉謙信、日本史上に燦然と輝く戦国大名。
応仁の乱より続く乱世を生き抜き、彼らのめざす壮大なる夢——「天下統一」。
下克上の風潮が吹き荒れ、真の実力者を求めた戦国時代。諸国の武将達は、「天下統一」の野望を燃やし合い壮絶なる合戦を繰り広げていた。その中から武力・戦略、政略・統治力に長けたものだけが、各国を支配し、戦国大名として「天下統一」へ名乗りを挙げることが許されたのだった。
この頃、南蛮より渡来の新兵器が登場した。最強の兵器となり得るこの火縄銃も天候により使用できなくなる欠点をもっていた。しかし、この新兵器が、戦場に現れると従来からの戦法は変化し、また、城造りまでが変わっていった。
そして、このゲームの始まり1551年を迎える。誰が「乱世の覇者」になるのか！約400年前の日本史上の実在の武将をリアルに再現した、戦国シミュレーション・ゲームの最高峰！
遂に今秋発売決定！
MEGA DRIVE
c 1989 システムソフト 黒田幸弘 ©1991 Asmik
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
ASMIK 株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1-21


SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
XARDION
超攻合神 サーディオン
ここから戦いのドラマがはじまる・・
1991年12月発売予定
企画・制作 アスミック ゲームデザイン&ストーリー ガイナックス メカニック・デザイン カトキハジメ・森木靖泰 音楽 田中公平
ASMIK
スーパーファミコン



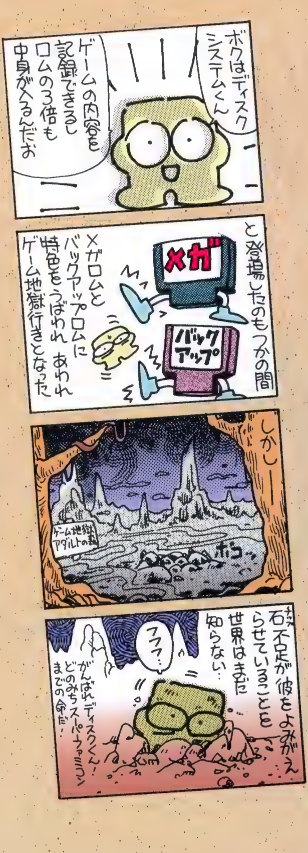
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY
Victor
世界を熱狂させた映画史上に燦然と輝く映画「スター・ウォーズ」。
あの感動がファミコンになった。
昔々銀河系の彼方で……ダース・ベイダー率いる悪の帝国軍、それに立ち向かう共和軍のリーダー、レイア姫
彼女を助け、宇宙に平和を取り戻さんとする青年ルーク・スカイウォーカーと一匹狼のハン・ソロ
陽気なロボットC-3POとR2-D2、映画のストーリーそのままに壮大なスケールで展開する
SFシネマトリックアクションアドベンチャーゲーム。いよいよ発売!
STAR WARS®
横スクロールの変化に富んだアクション
ファルコン号で展開する3Dシューティング
トップタウン画面によるデス・スター内の戦い
メンバー、アイテム等のセレクト画面
ビクター音産&ルーカスフィルムゲームス提携第1弾!
スター★ウォーズ
10月発売予定 希望小売価格¥6,700(税別)
TM & © 1991 Lucas Arts Entertainment Company, All Rights Reserved.
©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
LUCASFILM GAMES
できるだけ多くの人にこの感動を…。だからファミコン版。
いよいよ9月27日発売! 3メガ+バッテリーバックアップ 希望小売価格¥7,500(税別)
イースIII ワンダラーズ フロム イース
Falcom
©1990 日本ファルコム ©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

■鈴木みそ先生急病のため、今回の『あんたっちゃぶる』はお休みさせていただきます。

ソフトパラドックス

鈴木みそ™





ボクはディスクシステムくん
ゲームの内容を記録できるし ロムの3倍も中身が入るんだお
と登場したのもつかの間
メガ
バックアップ
メガロムとバックアップロムに特色をうばわれ あわれゲーム地獄行きとなった
しかし—
ゲーム地獄 アダルトの森
ボコッ
石不足が彼をよみがえらせていることを世界はまだ知らない…
フフフ…
がんばれディスクくん! どのみちスーパーファミコンまでの命だ!



ゲームボーイはとても面白いんですが
GAME BOY
長時間続けますとカタがこってしまいますよね
ああ…気持ちいい…
おや押坂さん ツボマッサージ器ですか いいですね
ヴィーン
これ実はゲームボーイなんですよ
え!? これが
ゲームボーイとツボマッサージ器がドッキング!!
「ツボーイ」
シ●ープならやりそーだ


PCエンジン SG!!
スーパーグラフィックス
回転縮小自由自在!!
でかキャラだって動く動く
ひゅーとおどろく高性能
パワーコンソールもすっげえ!
そろそろ
正直者が動き出す
でかい高いかっこ悪い!!!
俺たちゃそんなに金はない
業界からも非難の
「マーケはちゃんと
してるんですと
◆どんくさいデザイン
PCエンジン SG
全部買うと11万円!!


※2年前
山田ァ インディ貸してやるよ 面白えぜ
あ…うち βなんだ…
じゃ マリオ貸してやろーか
セ…セガしかないんだ…
ソフトなんて貸りられなくたっていいさっ キミたちはボクの宝物だもんっ
Hi Band β
セガ MARK Ⅲ
セガ 16ビット機 メガドライブ
ソニー SONY
VHS 発売!!
ゲーム? へっ 大人におどらされやがってよっ
山田 変わったな…



■鈴木みそ先生に励ましのお便りを出す習慣をつけよう！ あて先は⬇編集部あんたっちゃぶる係

■肝だめし大会かぁ。いいねぇ……。



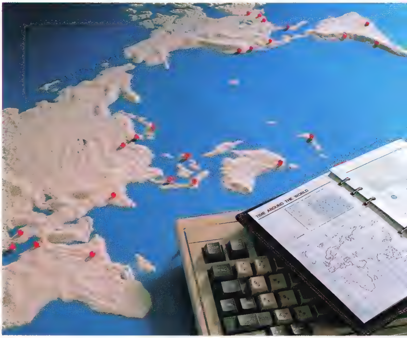

許可します
だとさ
では今夜
覚悟していらっしゃることね
おまちしてますわ〜〜〜っ
おほほほ
けっきょく遊んでもらいたいんだろ？
やっぱ友だちいないんだ
るるる
肝だめし
いいですな
およばずながらわたしも力ぞえを……
すくっ
まぁおじさま♡
なにを着てもお似合いね
いやなに若いころはちょっと…
ちょっとなんだ
倒したりなんかして
べん
あの人もかわいそうに…
お嬢様にもて遊ばれてるとも知らないで…
人のことはいえないが
かぽ
そこ文句いってんじゃない!!
なんのためにお給料もらってんの？
少なくともこんなことのためでは…
こなきじじい
ちょっといらっしゃい
……
……わたしのことでございますか
ほかに誰がいるの？
ぴったりのキャスティングのくせして

■エクボのミサイル乱射に全員花火!! こやま基夫先生へのお便りは➡編集部アバタモ☆エクボ係まで



次号にコンティニュー

マーケティング天国と地獄



マーケティングとは、一言でいうと消費者を重視した販売戦略のこと。巨大に膨れ上がった現在のゲーム市場において、メーカーはどんな戦略を持っているのか。探ってみたのだ。

CONTENTS

写真提供　ボンカラー



ヒットゲームが生まれる条件とは？

マスメディアが発達し、巨大産業のひとつとなった現在のゲーム業界。ヨイものを作るだけで本当にヒット作は生まれるのだろうか？　ヒットゲームが生まれる条件とは!?

■ファミコンはナゼ売れた？

どんなに完成度の高いゲームを作っても、それがユーザーの求めているものに合わなければ、１本も売れないのは赤んぼうでもわかる理屈。ニーズを探ることは、マーケティングの基本だ。たとえばファミコン。昭和史の１ページに確実にその名が記るされるであろう、このゲームマシンは、いったいなぜこんなに売れたのか？

「性能や価格など、さまざまな要因がありますが、ファミコンの商品コンセプトは〝ゲームマシン〟でした。その点が一番大きかったと思いますよ」（任天堂　広報）

ファミコンが発売された当時、ライバル機はパソコンだった。パソコンが〝ゲーム以外にも、なんでもできる〟というイメージで売っていたのに対し、ファミコンは〝ゲームをするだけの高性能マシン〟という点をアピール。お年玉で買えるお手軽なオモチャ感覚が小学生を中心に幅広く受けた。ユーザーが本当に求めているものだけを形にした任天堂の戦略は、大正解だったといえよう。

■イメージ戦略も必要

もちろんこれはゲームソフトにも当てはまる。では、いまのユーザーはいったいどんなゲームを求めているのだろう？

「いまの市場は、昔のように出せばなんでも売れるという状況とは明らかに違いますね。売れるのはごく小数の限られたソフトだけ。あとはまったくダメです。売れるソフトと売れないソフトの差が激しいんですよ」（さくらや本店　国井副店長）

これは質の高い、内容のおもしろいものだけが売れるということなんだろうか？　いや、決してそれだけではないと思うぞ。

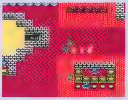
試しにここでちょっと14ページ、期待の新作TOP 20のコーナーを開いてみよう。ランクインしているゲームのほとんどすべてが、シリーズものであることに気づくでしょ。ゲーム内容がほとんど不明なのに人気があるのは、前作がおもしろかったというイメージがあるからなのでは？　逆に前作のイメ

『ドラクエ』シリーズの場合

シナリオライターに堀井雄二、プログラマーに中村光一、キャラクターデザインに鳥山明、音楽にすぎやまこういち、といった才能あふれるスタッフを集めた時点で『ドラクエ』シリーズの大ヒットは約束されていたのかもしれない。

パソコンゲームマニアの間で遊ばれていたマイナーなRPGを、ファミコンユーザー向けにアレンジして作ったのがヒットした最大の原因だろう。ゲームそのものクオリティーの高さはいうまでもない。エンターテイメントというものを限りなく追究したシリーズだ。

売上本数(単位：万本)	
ドラクエⅠ	135
ドラクエⅡ	250
ドラクエⅢ	350
ドラクエⅣ	300



『FF』シリーズの場合

『FF』シリーズの場合、『ドラクエ』を超えることが目標であったことは明白だ。そのため『ドラクエ』の二番煎じ的なRPGが氾濫するなか、唯一独自性を強調。キャラクターがアニメーションするサイドビュータイプの戦闘システムを採用するなど、オリジナリティーの高いRPGを作ったのが成功した原因といえよう。

ユーザーに対して、〝見せる〟ということを意識した作りは、『ドラクエ』とは違った感動を数多くのRPGファンに与えた。スーパーファミコン版の『Ⅳ』がどこまでヒットするか楽しみだ。

売上本数(単位：万本)	
ＦＦⅠ	70
ＦＦⅡ	100
ＦＦⅢ	140



『マリオ』シリーズの場合

ファミコンを爆発的に普及させたのは、はっきりいってこの『マリオ』シリーズのおかげといっても過言ではない。表を見ればわかるように、『マリオ』シリーズの販売本数の合計は、『ドラクエ』、『FF』シリーズのそれをはるかに凌いでる。まさに国民的ゲーム、といっていい。

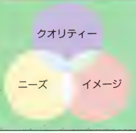
『マリオ』がこれほどまでヒットしたのは、アクションゲームとして最高級の〝おもしろさ〟をユーザーに提供し続けてきたからだろう。『マリオ』はつねに時代の最先端をいくシリーズなのだ。

売上本数(単位：万本)	
スーパーマリオ	657
スーパーマリオ２	261
スーパーマリオ３	344
マリオランド	229
マリオワールド	144



※表中の数値はディスクライター書き替え分を含んだものです。

ヒット商品を生むための 3大要素



ゲームソフトをヒットさせるために絶対に必要な3つの要素を上げてみた。といってもこれは、世のなかのあらゆる商品に当てはまることなんだけどね。クオリティーとは商品の質、ニーズとはユーザーの欲求、イメージとはその商品の持つイメージのこと。これらの要素をすべて考慮に入れれば、大ヒット間違いナシ。

ージがよくなかったら、誰も買おうとは思わないハズ。いまやゲームソフトは内容と同時に、作品の良質なイメージも売らなくてはいけない、キビシー時代なんだな。

ユーザーは飽きるもの

どんなにクォリティーの高いソフトを作り続けていても、それが毎回毎回同じ内容のものだったら飽きるのは目に見えてる。キミは同じような内容のゲームをいくつも買おうと思う？　したがってシリーズものの場合は、次々と新趣向を盛り込まないとユーザーに飽きられる可能性があるんだな。その点やはり、『ドラクエ』と『FF』シリーズは偉大なのだ。回を重ねるごとに必ず新システムを盛り込んでいるもんね。ヒットし続けるのもうなずけるというもの。

ソフトの売りって？

たとえ何百万台ものハードが普及していたとしても、それを扱うユーザーは趣味、嗜好をはじめ、年齢、性別なども千差万別。すべてのユーザーが楽しめるようなものなんてのは、厳密にはあり得ないのだ。対象を幅広くするのはよいが、それによってゲームのコンセプトがあやふやになってしまうのでは逆効果。アクションありーの、シューティングありーの、RPGありーの、なんてゲームはもってのほか。RPGだけやりたい人だっているんだからさ。なかにはこういったソフトを〝なんでもできる幕の内弁当的お買い得ソフト〟なんてキャッチコピーで売っていることもあるけど……。



⬆パッケージデザインもイメージ戦略を考えて。

高機能になったハード

スーパーファミコンの登場により、ゲームマシンは加速度的に高機能化しつつある。しかしその機能を100パーセント活かすソフト開発力のほうはまだまだ、というのが現状だ。新たな可能性を持ったハイクオリティーなマシンに要求されるソフトとはなんなのか？　ユーザーのより高機能なマシンで遊びたいという欲求を満たすものは？　その答えを得ることができれば、天国はもうすぐそこ。ゲーム市場がこれからどーなるか、キーポイントはそのへんにあるのかもしれない……。



⬆『FFⅣ』の発売日に行列する人々。大人気の秘密は？

独自の戦略を持つこんなメーカーもあるぞ

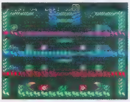
今日売れているものが、明日も同じように売れるとは限らない。世のなか一寸先は闇なのだ。ここでは将来を見つめた独自の戦略を持っているメーカーをいくつか紹介しよう。

書店のみでソフトを販売するその意図は？　●ユニポスト

ゲームソフトを書店のみで販売するというユニークな販売方法を行なっているユニポスト。その意図はいったいどこにあるのか？

「書店というのはオモチャ屋と違って、身近なところにいっぱいあるでしょう。それに誰でも気軽に入れるというのがメリットなんですよ」(ユニポスト　広報)

たしかに大人がオモチャ屋でゲームを買うのには、多少なりとも抵抗があるもんね。ちなみにこの販売方法、関西地方ではかなりポピュラーになっているらしい。販売店を2万店に増やすのが目標とのこと。本屋で気軽にゲームが買える時代がくるのかもしれない。

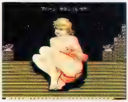


⬆書店販売ソフト第一弾、「サーカスライド」だ。

アダルトゲームはどこまで普及するか？　●ハッカー・インターナショナル

「もともとエッチゲームが作りたくて、こういった販売方法をとってるわけではないんです」(ハッカー・インターナショナル　広報)

ハッカーが任天堂の許可なしの、いわゆる裏ソフトを作り続けるのは、どんな理由があろうとメーカーがソフトの内容を規制するのはおかしい、という考えによるもの。そしていつの日か、必ず規制がなくなり、公に認められる日がくるという。実際、現時点においても固定客が増えていて、業績は順調に伸びているとのこと。10月にはPCエンジンで初の本格的な脱衣麻雀を発売するらしいぞ。どこまで売れるか注目したい。



⬆最新ソフト、「花札遊侠伝 流れ花お竜」。

流通革命を起こす存在になるか!?　●トイザらス

最近、巷をにぎわせているトイザらス。エクスプレスで何度も報じているように、トイザらスってのは、問屋を通さずにメーカーと直接契約するというシステムでゲームソフトを売ろうとする販売店。つまり中間マージンがない分だけ、格安の値段でソフトが供給できるのだ。トイザらスの販売戦略、狙いはどこにあるのか？

「私たちはよい商品をより安く、消費者のみなさんに届けたいと思っています。ま、当たり前の話ですけどね」(トイザらス　広報)

開店すればオモチャ流通界の革命となるだけに、今後の動向におおいに注目したいところだね。



⬆本家アメリカのトイザらス。日本上陸はいつ？



100万本ヒット大・作・戦

儲けまっせ! 売りまっせ!

ファミ通100万本ヒット研究会が考える、ソフト販売における極秘ノウハウを一挙に大公開！　神の見えざる手が見えてしまうほど大胆な戦略に、アダム・スミスもびっくり。

大作戦その壱 販売方法で差をつけろ!!

販売方法ひとつにも、さまざまな戦略がある。既存の販売方法の応用と革新的販売方法を提言する。

■霊感商法
「ほら、あなたの肩に3代前のおじいちゃんが見えますよ。そのおじいちゃんがこのソフトで遊びたがっていますよ」などと説得する。

■豊田商法(老人に親切)

■組織販売(アムウェイと提携)
洗剤とセットで販売。

■演歌商法
貧乏を装い同情を引く。

■法律で義務付け
政党を作り、絶対多数を取る。

■キャッチセールス
街頭にハイレグギャルが立ち、1個の値段でふたつ買えますよ、そこのおにいさ〜ん、などと誘惑。

■自動販売機当たり付き作戦

■自動販売機ローラー作戦
ジュース、電車のキップ、新聞などあらゆる自動販売機で、1ヵ所だけこっそりゲームを売る。

■自分の子供、親戚、友人を使ってクチコミ作戦
実際に行なっているメーカーもあると思われるが、さらに徹底。社員は子供を30人以上作らなければいけない、友人は200人いないと入社できない、親戚は500人いないと昇進できない、といった規則を作る。ちなみにスクウェアではやっていないそうだ。

■限定販売
ベージュ色のカセット限定1000本などと宣伝し、翌月にはマリンブルーの……、次はガンメタリックの……。ひとりで何本も買うマニアも出る。

■回転寿司で売る
トロやイクラといっしょに、皿に乗ったカセットを回す。親子連れの子供がターゲットだが、100円ならいいかとジジイも取る。しかし、じつはこのお皿だけ10000円。

■聖書と抱き合わせ
世界最大のベストセラーとセットにすれば、大ヒットまちがいなし。

■教会で売る
中身を聖書にすれば、聖書を読むのが面倒な信者にバカ売れ。

■絵馬のかたちにして神社で売る

■幸福の科学で売る
信者がみな買えば1500万本売れる。

■メーカーとユーザーが年契約
出すソフトは完売。リスクもなし。

■タクシーの車内販売
テレビ付きのタクシーのなかで無料でプレー。目的地にいてもクリアーできない人が買ってしまう。

■新幹線の車内で売る(お土産)

■キヨスクで売る

■ラーメンの具に入っている

■ケーキの上に乗っている。

■犬が行商している

■カセットのなかにダイヤが入っているという噂を流す



ラーメンの具に入れて売る



回転寿司で回して売れ!!

■回転寿司では、ジュースや茶碗蒸しなんかも回っているのでゲームソフトを回しても違和感はない。皿の色を100円の皿と見まちがうくらい微妙な色にする。



犬が行商している

写真提供　ボンカラー ／ 撮影協力　元禄寿司原宿店

大作戦その弐

付加価値がついてお得!!

内容がダメでも付加価値だけで売れるソフトを作ってしまえ!!ってのが狙いなわけだ。さらに、内容そのものをゲーム以外のものにして売ってしまう、ソフトの未来をかいま見るような作戦もいっしょに考えてみたぞ。

■ドラクエの予約券付き

■宝くじ付き

くじが外れてもゲームで遊べる。

■マシン本体付き

■やさしいおじいちゃん付き

おこづかいをくれる。

■毛利名人付き

お手本プレーを見せてくれる。

■土地付き

家が欲しくても買えないサラリーマン層を中心にバカ売れ。

■家にもなる

折りたたんであって電源を入れるとムクムクっと家になる。土地付きソフトを買った人がターゲット。

■株券になっている

投資の対象として、流通させる。

■純金製

財産価値があるので、金持ちが買う。一番安全な財産保有方法として評判に。中古になっても値が下がらない。それどころか逆に上がるのでグッド。

■カセット1000個に1個だけダイヤが入っている(当たり付き)

■おもちゃの缶詰が当たる

■食べられる

しかもスンゲ〜うまい(食品の品評会でも金メダル獲得)。「生物ですのでお早めにお召し上がりください」と書いてあり、あまりにうまいのでクリアーする前につい食べてしまう。

■合体するとロボットになる

シリーズ全部を揃えると合体ロボットになる。

■説明書が超エッチ本

男なら絶対買う。

■隠しコマンドでアイドルの○○がモロ見え

男なら絶対買う。

■アイドルの匂いつき

■18歳未満は買えない

ってパッケージに書くだけで買う人がいるもんだ。

■CM入り

テレビCMではいけないサブリミナル効果もゲーム中ならオーケー。これで一生続編を買うことになる。

■缶切りやナイフが出る

便利なので一家に一個売れる。

■ダニを殺せる

電源をいれると超音波が出て、蚊やダニ、おじいちゃんが……。夏には必携のアイテム。

■ゴキブリホイホイになる

水洗いできるので何回も使える。

■置物になっている(大理石製)

インテリアにもなるおしゃれなソフト。応接室、社長室などに。

■スンゲ〜重い

カートリッジを箱から取り出し、ファミコンに差し込むだけでヘトヘトになる。これで短期間で筋力アップ。すぐにモテモテの体に。

■使い捨てオムツになっている

電子制御でおしりをいつもきれいにコントロール。赤ちゃんぐっすり。ネタキリ老人用もあり。

■名前入りカセット

彫刻の名人が一本一本名前を彫ってくれる。注文してから配達まで3ヵ月かかる。

■アレのかたちをしている

■電動○○にもなる

■モザイクが消える

電源を入れるとビデオと連動。エッチビデオのモザイクが消える。

■ペットにもなる(なかにネコが入っていて動く)

■ソフトが体感マシン

ちょっとデカイ。

■クロマティーのブロマイド付き

■サザエさんの原作全巻付き

超お買い得。

■ドラえもんの最終回が見られる

■呪いが込められている

買わないと呪われる。

■前世がわかる

これであなたも幸せ。





➡純金製なら財産価値があるし、大理石製は置き物になる。地球上に存在するさまざまな元素を材料にしていろいろ試してみるとよいだろう。革張りのカセットとか、紙製の使い捨てカセットなど。



⬅スンゲ〜うまいカセット登場。賞味期限が決められているので、プレーヤーは腐る前にクリアーしなければならない、なんていうスリルも〝味わえる〟わけ。おいしいので、食品としても大ヒット。



大作戦その参 市場をドバーッと拡大すれ

ここでは、対外国の戦略や、今までとてもゲームを買うなんて思われていなかった消費者層を開拓する必殺の作戦を考えてみた。

■ハードを空からバラまく
まちがいなく購買層が増えるぞ。

■ハンバーガー付き(ソ連向け)

■食糧付き(アフリカ向け)



⬆流行に敏感なペットちゃんたちは、みんなゲーム好き。犬重よりウマイぞ。

医療物資付きなども考えられる。

■いいチップを積む(東欧向け)
不本意ではあるが、軍事兵器用の部品としてかなり買われるだろう。

■日本語教育カセット
ジャパ行きさんなど、日本に出稼ぎに来る人に人気。

■避妊具付き
爆発的な人口増加に悩む中国などで大ヒット。国家が買ってくれる。

■ガンジス河の水入り(インド向け)

■闘牛士育成カセット(スペイン向け)

■航海マップ入り(遣隋使向け)
これで中国まで迷わず行ける。遣唐使にも大人気。

■ただのエッチゲーム(南極昭和基地向け)
孤独な人々に愛の手を。

■子供を作り人口を増やす

■ゴキブリに売る
繁殖力がスゴイので日々市場が拡大していくのだ。

■標準語お勉強ソフト
おのぼりさんの必須アイテム。地方人の強い味方。

■おばさん向け 昼メロソフト

■おばさん向け 杉良カセット

■お年寄り向け 健康ソフト
カセットが青竹踏み健康器になっている。土踏まず矯正にもよい。

■お年寄り向け 肩凝りに効く
低周波で肩を揉んでくれる。

■お年寄り向け お経カセット
お坊さんにも大人気。

■ペットに売る
犬に大人気、と広告。飼い主がいないときに寂しくないように飼い主が買っていく。

■霊に売る
ゲーム好きな幽霊に人気。



■受験生向け 模擬テストカセット(偏差値別に数バージョン)

■各地の方言バージョンを作る
各地で売れる。また全バージョンを揃えるマニアも出る。

■宇宙人に売る
スペースシャトルや月面にデッカイ広告を出す。電波も送ろう。



大作戦その四 イメージ戦略でウッフン♡

消費者の関心を引くための手段がイメージ戦略。テレビやラジオCMなど、限られた時間と空間のなかで何を訴えるのかが重要だ。

■オリンピック公式ソフト
よくある広告展開。さらにバルセロナや長野の土地を買収、そこらじゅうに看板を立てておく。マラソンコース沿いは必ず押さえたい。



■ブティック風の陳列で売る
高級イメージを出す。

■ブランドものにする
ヴィトン、カルチェなどがデザイン。美しいフォルムが魅力。

■無印良品
庶民の味方のイメージで売る。

■無添加無公害
環境保護に役立つ。木製なので燃やしても有毒ガスが出ないのだ。

■貴花田ソフト
若い女性からお年寄りまで幅広い人気の貴花田を使う。

■『宇宙で考えた』
アポロ乗組員が宇宙で考えたので売れる。

■原発反対ソフト
薪にもなる(燃える)。

■日焼けカセット
ブルーワーカー戦略。屋内でゲームしながら、赤外線で日焼け。モテる男の必須アイテム。

■皇室で話題
皇室に献上。紀子さまの子供にプレーしていただく。紀子さまのブロマイド付き。菊の御紋入り。

■『人間国宝が作った』ソフト
平安時代から受け継がれる伝統美を現代に伝える工芸品として売る。

■トレンディードラマの小物
主人公と恋人の劇的な出会いを演出。ドラマ中、これがなければふたりは結ばれなかったという話。主題歌でもソフト名を連呼する。

■厄除けソフト
ラピス、ヒランヤなど。



■8割引と印刷
その分、元値を高くしておく。

■シドニー・シェルダン印
絶対売れるらしい。

■UCLAのロゴ入り



撮影協力　DELMARVA 青山店

これだけは教えたくなかった

禁断の秘技

これは絶対売れるぞ！ っていう販売戦術の秘技。それから、いくら売れても社会の常識からハズれちゃうイケナイ秘技。ここではその両者を取りあげてみた。悪い例もあるので、そこのところをくれぐれも誤解のないように読んでほしい。

ファミ通チケット
−3億ガバス

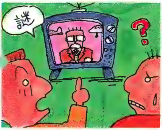
超インパクトCMだーっ！

飛行機をハイジャック



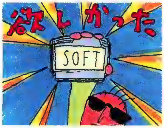
⬆まず、飛行機をハイジャックする。あとは野となれ山となれ。

真意はいったい、深まる謎



⬆キミはさまざまな要求を突き付けるのだ。混迷を極める事件にしよう。

犯人の要求がそのソフト！



⬆犯人の真意はゲームソフトにあった。世界を震撼させる衝撃の事実！

全世界に大々的なCMをガガーンと出せる秘技を発見したぞ！

まず飛行機をハイジャックしよう。次に現金1000万ドルと逃走用のヘリコプター、拳銃、政治犯の釈放、ハイレグ美女のほかに、自社のゲームのカセットを要求する。全世界のテレビ、新聞、雑誌などにそのソフトはいったい何なのかという番組や記事が氾濫することになる。これで広告は十分だ。

ファミ通チケット
50ガバス

クロレビで満点を取る技だ！

ファミ通全員をハワイへ招待



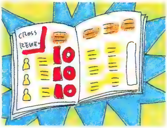
⬆フラダンスや美しい景色、ヤシの実のジュースなどで歓待する（希望）。

印刷所を買収すると……



⬆大日本印刷を買収する。何を隠そう、これが一番確実なんだけどね。

毎回クロレビで10点満点



⬆毎回10点満点を取れば、ソフトハウスとしての知名度はグングンアップ。

発売するゲームすべてがクロスレビューで10点満点を獲得する超ド級爆裂技を発見したのだ。この方法を使えば、TACOXの点数でさえ、毎回10点満点にできるのだ。まず、ファミ通編集部全員をハワイに招待。しかしこれだけでは不安があるので、ファミ通を印刷している大日本印刷（株）を買収してしまうのだ。これなら、あら不思議、毎回10点満点だ!!

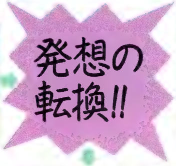
ファミ通チケット
20ガバス

たった１セットで100万本

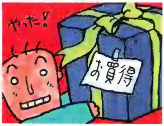
あ〜、売れない……



⬆あ〜売れないよ〜、と嘆いてばかりいてもいっこうにソフトは売れない。



100万本を１セットで販売すれば楽勝だ!!



⬆あれれ、これなら簡単に売れるじゃないか〜！ ってほどでもないか。

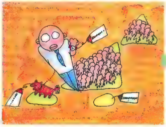
ソフトがさばけなくて困っているキミに電光石火の朗報だ！

なんと100万本を１セットにして売ってしまうのだ。１本１本売る手間もかからないので、営業マンもひとりいれば十分だぞ。また、自己満足な方法だが、カセットに『100万本』という名前を付ける手段もある。最悪の場合、100万種類を１本ずつ売るってのも考えられるぞ。

ファミ通チケット
−3000ガバス

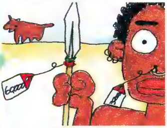
人件費がかからない秘技だ！

最近は人件費も高いご時勢



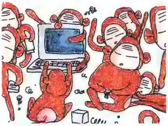
⬆日本は世界一の物価高。人を使えば高〜い人件費がかかってしまう。

途上国でも物価がアップ



⬆発展途上国に進出するにしても、莫大な額に及ぶ投資が必要である。

サルに作らせる



⬆そこで登場のサルくんだ！ バナナを与えてやればもうガンガン働くぞ！

製造コストがかかってしかたがない、と困っているキミに朗報。なんとタダでゲームソフトを作ってしまう方法が見つかったぞ。

その方法とは、サルに作らせること。もちろん人件費はゼロ。中国や台湾、フィリピンで作っていた人も、これからはサルに作らせよう。生産が軌道に乗るまでは中国人をチーフにするも手。サルの手が足りなければネコも総動員だ。

ところ変われば品変わる 日米ゲーム比較



ところ変われば品変わる。アメリカにおけるゲームのマーケティング戦略も独自のものがあるのだ。ゲームのタイトルや、ゲーム内容、広告にいたるまで、日本とは違うものに変更される。日本ではいいことも、アメリカではいけないものがあったり。日本ではあれ？と思うことも、アメリカでは当然だったりするわけだ。つまり、アメリカンなゲームに生まれ変わるんだな。そこで、いくつかの例を交えながら、アメリカと日本のゲームの違いを見てみよう。

これってどんなゲーム

アメリカに行くと、タイトルが馴染みのないものに変わることがある。これは版権の問題やら、言葉の意味が通じなかったりすると、アメリカンなものに変更させられるからだ。ほんの一部だけど、下に変更したタイトルの一覧を載せたぞ。中には、いい加減な決めかたをしたものもあるらしい。

日　本	アメリカ
グラディウス	NEMESIS
悪魔城ドラキュラ	CASTLE VANIA
グリーンベレー	RUSH'N ATTACK
スパルタンX	KUNG FU
魔界村	GHOST'N GOBLINS
アルゴスの戦士	RYGAR
魂斗羅	CONTRA FORCE
PC原人	BONK
快傑ヤンチャ丸	KID NIKI
ワールドジョッキー	HORSE RACING

あのゲームだっ!!



⬆「ドラゴンウォリアー」とは「ドラゴンクエスト」のことだ。タイトルを変更したのは、「ドラゴンクエスト」という名称の版権が取られていたため、使えなかったからなのだ。イラストもアメリカン。



⬅「ダライアス」は、アメリカでは「SAGAIA」って言うのだ。タイトーに聞いたら、「西暦2千年にその意味がわかるんですよ」と言われてしまった。これはいったいどんな謎があるのだろうか。

アメリカのイメージなのだ





⬅これが本家本元の「ロックマン」だ。やっぱりこっちのほうが、感覚的に日本人好みなんだろう。親しみやすいんだね。

『ロックマン』とは似ても似つかぬ『MEGAMAN』。骨格がゴツゴツしていて、リアルなヤツなのだ。でも、ゲームの中身は同じ。広告やパッケージのイラストが、アメリカではこんな感じに変わっちゃうのだ。やっぱりアメリカン・コミック調になるのは当然かな。慣れ親しんだもののほうがいいもんね。

異国の地で生まれ変わった

みんなおなじみ『ウルトラマン』。おや？　でもキャラクターが違うぞ。なんと『ウルトラマングレート』なのだ。アメリカでは、『ウルトラマングレート』がテレビ放映される予定。だから『ウルトラマン』は『ウルトラマングレート』に変更されたってわけ。でもタイトルは『ウルトラマン』のままなのだ。こっちも遊んでみたいな。

シュワッ!!



⬆怪獣はオリジナルなものになるらしい。どんな怪獣が出て来るのかな。

写真提供　ポンカラー

アメリカのイケナイことおしえてあげる

Final Fight



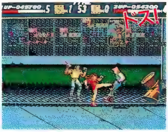


⬅パンチ一発！　女性を殴るなんて男のすることじゃないぜ。一発するなら……。

➡ドビュビュ！　血の怖い人には、刺激が強すぎるーっ。献血にご協力お願いします。

アメリカは、日本にくらべて暴力描写や残酷なシーンに対する規制が格段に厳しい。映画などは年齢によって、細かく規制されている。青少年の育成に悪影響をおよぼすものはダメなのだ。ゲームの世界でもそれは同じ。過激な暴力シーンやエッチなものはダメ。今度出るスーパーNES版『ファイナルファイト』では、女性(実はオカマ)

Baar Knuckle



を殴り殺したり、敵が血まみれになるのは御法度。そこらへんは変更されるようだ。メガドライブの『ベアナックル』でも、ヒロインのスカートが短すぎるってことで、裾が長くなったってことだぞ。

また、アメリカには宗教上のタブーがある。『NINJA外伝』では、最後のボスの胸にある紋章が、ユダヤ教の象徴であるダビデの星なのだ。アメリカでは、ユーザーからこれはどういう意味なのかという抗議とともに、多数のロムが送り返されてきたという話がある。『女神転生』では、すでに宗教上のトラブルを考慮し、日本で発売する以前にダビデの星は変更された。

アメリカは自由であるとともに、規制が厳しい国でもあるのだ。

女神転生



⬆「女神転生」では魔法陣は変更された。宗教問題はこじれるとたいへんだ。

NINJA 外伝



⬆日本よりもアメリカで人気がある忍者もの。ダビデの星はいただけなかった。

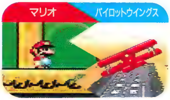
マリオは世界一売れたソフトだ!!

アメリカでも人気者のマリオ。ここに驚くべき数字がある。右の下の表を見てほしい。そこに表わした数字は、マリオの売上本数だ。NESとファミコンでは普及台数が



違うから単純に比較はできないが、それにしてもすごい数だ。

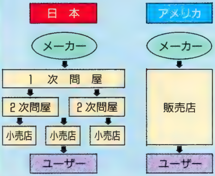
アメリカでは、ハードと一緒にソフトが付属されてくることは知っているかな。それは、ハードを買ったらすぐに遊べなくてはおかしいっていう考えかたがあるからなんだ。ちなみに今度出るスーパーNESは、一緒に付くはずだった『マリオワールド』が『パイロットウイングス』に変更されるというウワサがある。



売上総本数	アメリカ	日本
スーパーマリオ 1	2529万	657万
スーパーマリオ 2	428万	261万
スーパーマリオ 3	1012万	344万
マリオランド	288万	229万
マリオワールド	――	144万

数字はディスクライター書き替えを含む

アメリカの流通のしくみ



アメリカの流通の一番の特徴は、問屋が一般的に存在しないことだろう。日本では問屋をへて小売店に商品が流れてくる。いろんなルートを通ってきた商品は、その度ごとに値段が少しずつ加算されていき、ユーザーの手元に届くころには、メーカーがはじめに問屋に卸した値段よりも高くなっているのだ。その点アメリカでは、販売店はメーカーから直接仕入れる。当然、問屋にかかってくる値段は省かれる。つまり、ソフトの値段も上がらずにすむってことだ。

この違いは、一言でいえばお国柄だけど、でも単純に、どちらがいいなんてことはいえないんじゃないかな？



『アドバンスド大戦略』果たしてアメリカで発売されるのか!?



⬅ズドンとヒトラーのイラストが強烈なインパクト。内容もグッとくるおもしろさ。いいんだけどなあ。

日本では好評の『アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦』。このゲームが、海外で発売されることはあるだろうか。セガにそこらへんを聞いてみた。コメントはきっぱりと、「テーマがアメリカには合わないので、出す予定はありません」(セガ広報)とのこと。

たしかにいろいろ問題がある。まず、第2次世界大戦のドイツ軍が主人公ってこと。海外ではナチスドイツの傷跡は、まだなお深く残っているのだ。そこに爆弾を投じるようなことはちょっとできないよね。国際問題にまで発展したらたいへんだもの。



ビッグタイトル8本の野望

まだ発売まで間のあるビッグタイトル８本。これらのソフトを各メーカーはどんな戦略を持って売ろうしているのか？　各メーカーにゲームの内容から発売日、販売のターゲット、CMの予定などを聞き探ってみた。開発状況は７月末のものだ。

ドラゴンクエストV 天空の花嫁

エニックス　スーパーファミコン

別の画面写真はいつ見れる!?

発売日未定　価格未定　容量未定　テレビCM 未定　開発状況 不明

現在のところ、画面写真１点と登場キャラのイラスト４点以外まったく情報が出ていない『ドラクエV』。いったいいつになったら別の画面写真が見れるんだろうか。

「次に情報がいつごろ出せるかは、まったくわかりません」(エニックス　ドラクエ担当)

う～ん、でも内容のほうはいままでの『ドラクエ』シリーズ同様、年齢、性別などに関係なくすべての人が楽しめるものを考えているとのこと。

「アンケートはがきなどを見ることによってユーザーの意見をゲーム作りの参考にしています」(同)

というようにユーザーの意見を受け入れていく柔軟な姿勢も見える。キミのアンケートはがきも活かされてるかもしれないね。



⬅早くこれとは違う画面が見られるといいね。

新・ゼルダの伝説

任天堂　スーパーファミコン

『新・ゼルダ』のテレビCM！

11月21日発売　8000円(込)　8メガ　テレビCM 予定あり　開発状況 70パーセント

11月21日に発売の『新・ゼルダの伝説』。速報で前作、前々作の時代よりも一昔前の時代が舞台になることはお伝えした通り。発売も近づいてきたし、楽しみにしている人に耳よりな情報をひとつ。

『新・ゼルダ』のテレビCMが９月下旬にオンエアされるぞ。映像は実写で、お姫さまがオリのなかに閉じ込められているというシーンが入ったもの。音楽はなんとラップだ。『ファミコンウォーズ』や『ゲームボーイウォーズ』など、楽しいCMを見せてくれる任天堂だけに期待にマエ、いや胸が膨らんじゃうぞ～っ。

販売本数についても自信満々、「100万本、いや200万本、いやもっとたくさ～ん売りたいですね」(任天堂　広報)と、力強い言葉。さすが任天堂。



⬅これをプレーできる日もそんなに遠くないぞ。

MOTHER II

任天堂　スーパーファミコン

"来年発売"までの遠い道のり

'92年発売予定　価格未定　8メガ　テレビCM 予定あり　開発状況 不明

斜めに移動できたり、マップ上に町があって画面切り替えがなかったりと随所に新しい試みが見られた前作『MOTHER』。時代もほぼ現代に近い設定で、ボクらの共感を呼ぶ作品だった。

発売は、'92年予定となっているが、現在のところどうやら夏ごろになりそう。任天堂の話では、やはり発売の１、２ヵ月前にテレビCMをオンエアーする意向があるそうだ。前作のCMはアメリカンムービーの一場面を思わせる、感動的なものだっただけに今回も期待してしまうよね。

気になる内容のほうは、

「『MOTHERII』に関してはまだ広報活動はしていません。年内に情報を出すのはちょっと無理ですね」(任天堂　広報)

ということだ。ちょっと残念だね。



➡写真は前作のものだ。発売は来年の夏!?

ウィザードリィV

アスキー　スーパーファミコン

イメージを統一するためには

発売日未定　価格未定　8メガ　テレビCM 未定　開発状況 不明

パソコン版の『V』は、ノンプレーヤーキャラとの会話など新しい面が目立った。ではスーパーファミコン版はどうなるのだろうか。

「ファミコンではできなかったことをスーパーファミコンでやっていきたいですね。パソコン版ともやはり違ったものになると思いますよ。現在多機種に移植されている『ウィズ』ですが、パソコン、ファミコン、ゲームボーイとハードは違ってもイメージを統一するため、企画、宣伝は同じスタッフが行なっています」(同)

変化はあっても、『ウィズ』はあくまで『ウィズ』ということか。



⬅『ウィズ』のモンスターのイラストだ。はやく動く画面で見たいね。

真・女神転生

アトラス スーパーファミコン

悪魔合体の快感をすべての人に

発売日未定 価格未定 8メガ テレビCM 未定 開発状況 20パーセント

『女神転生』シリーズの第3作目、『真・女神転生』。このタイトルには、スーパーファミコンによってよりリアルに悪魔の世界を表現できるという意味が込められているということだ。

しかし、肝心の画面写真はまだ。「出すときは、一気にドバーッと出したいですね。インパクトのある出しかたを考えています」(アトラス 広報)

なるほど、それは楽しみだぞ。ところで、ターゲットにはやはりマニアを考えているのだろうか。

「3Dダンジョンをわかりやすくするなどして一般のRPGファンも獲得していきたいですね。そのためには、悪魔合体の楽しさを布教するのが一番じゃないかと考えてます」(同)

さすがメーカーさんはツボを心得ているもの。まさにしかり。合体こそ喜び、生きる幸せ〜。一般に普及させるために悪魔合体を使ったほかのジャンルのゲームとか、ハンディーマシンに移植するなんてのもいいかもしれないね。



⬆「真・女神転生」に登場するモンスター。悪魔どうしの合体シーンはどう変わる？

天外魔境II 卍MARU

ハドソン スーパーCD-ROM^2

スーパーCD・ROM^{2}の牽引車

発売日未定 価格未定 ― テレビCM 検討中 開発状況 40パーセント

CD・ROM^{2}を代表する名作RPG『天外魔境』。続編は、スーパーCD・ROM^{2}で発売されることが決定している。発売時期については、「スーパーCD・ROM^{2}の売れ行きを引っ張るつもりでハードと合わせて発売する予定」(ハドソン 広報)ということだ。おおっ、これは強気発言。自信満々ということは出来もスンゲーいいってこと……。

「あらゆる試みがすべて成功しているという感じでですね。詳しいことは言えませんが、すごすぎてビックリすると思いますよ」(同)



⬆PCエンジン界を代表するRPG。スゴいらしい。

こっちがビビッてしまうほどのセリフ。目標本数もズバリ100万本!! だそうだ。では、スーパーCD・ROM^{2}ならではのスゴさとは。

「オープニングもバトルシーンもまったく読み込みなしですよ」(同)

これはやってくれそうだね。

LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ メガCD

メガCDの高性能をアピール

11月発売 価格未定 ― テレビCM 未定 開発状況 70パーセント

メガCD初のRPGということで、まず、その意気込みを聞いてみた。

「イベントを重視した、ドラマチックなRPGです。発売日は未定ですが、メガCDと同時発売の予定。メガCDで作ればこんなにスゴいゲームができるんだ、とみなさんに思われるような作品にしたいですね」(ゲームアーツ 広報)

CD-ROM陣営は気合入りまくりだ。その気合で何本売るのだろう。

「目標は30万、いや大風呂敷を広げて50万本てとこです」(同)

おおー、若干謙虚な姿勢が見える。好感が持てるぞ。で、気になるCMはというと……。

「現在テアトル池袋で幕間に『ぎゅわんぶらあ自己中心派』のCMを流しているんですが、そこで流すこともあるかもしれませんね」(同)



⬆メガCDでどんな演出がされるのだろうか。

ファミコンジャンプII 最強の7人

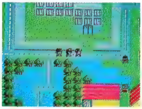
バンダイ ファミコン

"秋の夜長"に見えるポリシー

9月〜11月発売 8500円(予価) 4メガ テレビCM 検討中 開発状況 70パーセント

週刊少年ジャンプのヒーローたちが登場するRPG。発売時期は、「秋の夜長楽しんでもらいたいので9月に発売」(バンダイ 広報)と聞いていたのだが、秋(9〜11月)に発売に変更になった。発売が11月になる可能性もあるわけだ。

しかし、いずれにせよ、秋の夜長に楽しんでもらおうという戦略に変わりはないわけだ。ううっ、このへんにポリシーを感じるぜ！



⬆ジャンプのヒーローたちが大暴れ！ 楽しみだね。

テレビCMもありそうだし、次に目標販売本数を聞いてみよう。

「たくさんってところです」(同)

時代の最先端をいくファジーなお答えだ。余裕を持つという心理的な戦略といえなくないかな。

熾烈を極める CD-ROM戦争

いま一番熱い戦いが、NEC対セガのCD-ROM戦争だ。おもちゃショーでの両者の牽制のしあいなどはすでに伝えた通りだが、この抗争はまだまだ激化しそう。

「スーパーCD・ROM^{2}に関しては現時点ではノーコメントです」(日本電気HE 広報)

「メガCDの広告、宣伝に関しては競合メーカーがあるのでお答えできません」(セガ 広報)と、どちらもガードが固い。腹のさぐり合いはまだ続きそうだ。

いっぽう、CD-ROM/XAで対抗するスーパーファミコン陣営は、今のところおもだった動きは見えないものの、水面下では激しく動いているようだ。



⬆期待が高まるスーパーCD・ROM^2。発売が待ち遠しいね。



⬆性能はモンスターマシン。ソフトがどれだけ引っ張ってくれるか⁉



誌上ゲームソフト注目ダービー

勝ゲー 注目RPG杯（G-1）

表中、中段の予想印は、◎○▲△の順に売れるであろうという目安。つまり、◎は一番売れそうな本命ゲームを示している。下段は、各ゲームの最新情報を簡単にまとめたものだ。

	出走ゲーム	メーカー	ハード	中村光一	福田有宵	国井忠男	みうらじゅん	前作の健闘ぶり	波乱含み
1	ドラゴンクエストV	エニックス	スーパーファミコン	◎	◎	◎	▲	発売当日がもっとも需要が高く、量販店の周辺はソ連と化した。予定していたかのようにブームになり、中古市場では前作『I』、『II』、『III』すべてが値上がり。	ビジュアル以外のシステムなどの情報は、まるでなし。製作関係者は、今までどおり黄金のラインアップ。
2	新・ゼルダの伝説	任天堂	スーパーファミコン	○		○	◎	ディスクシステムの第1段ソフトとして発売された『ゼルダの伝説』。絶大な支持を得、続編『リンクの冒険』も成功を収めた。アメリカでの人気も高い。	当然のことながら、大幅にビジュアルがパワーアップ。基本システムは、第1作のアクションRPGを踏襲。
3	MOTHER II	任天堂	スーパーファミコン	▲	▲	▲	○	糸井重里がゲームを作った！　ということで、流行に敏感な人を中心に盛り上がった。続編の存在を匂わせるエンディングが印象的。『II』への期待が高まる。	今のところ、明らかにされてる部分はない。世界観は、前作と同じような感じになるのではないか？
4	真・女神転生	アトラス	スーパーファミコン		△			『女神転生』で悪魔合体の虜になったファンが、圧倒的に支持した『女神転生II』。知名度はあるが、3Dダンジョンになじめない人に敬遠されてしまった。	未確認情報は多数あるけど、現在正式に発表されているのは、キャラクターのイメージイラストのみ。
5	ウィザードリィV	アスキー	スーパーファミコン			△		好みがハッキリ分かれるタイプのゲームなので、確実に支持されるが爆発的なヒットには至っていない。『I』、『II』、『III』を合わせれば100万本を突破している。	『V』では、会話が可能に。ほとんど、パソコン版と同じ内容になる。もちろん、グラフィックも強力に。
6	ファミコンジャンプ'91	バンダイ	ファミコン	△	○			ゲームに登場する個々のキャラクターに対する思い入れは、ファミコン史上最強であった。コンビニで販売するなど、マーケティングにも工夫が見られた。	少年ジャンプで人気のあるキャラクターが活躍するのは、あたりまえ。いまだ、謎の部分が多いのだ。
7	天外魔境II	ハドソン	スーパーCD·ROM²					前作は、PCエンジンCD-ROMシステム初のRPG『天外魔境』。話題になったが、肝心のCD-ROMシステムがまだまだ普及していなかった。	前作同様の、江戸時代っぽい世界観であることは確実。どうやら、卍丸というのが主人公らしい。
8	LUNAR	ゲームアーツ	メガドライブ メガCD					初出場	ファンタジックなストーリーになる予定。きっと、リアル音声でのしゃべりやアニメーションがある？

それでは、これから発売されるゲームソフトが実際にどのくらい売れるだろうか？　なんてことを、競馬新聞っぽく予想してみた。現時点ではどのゲームも内容が不明のため、あくまで"予想"ってことでね。

各ハードの普及台数は？

ハード	出荷台数
ファミコン	1619万台
スーパーファミコン	144万台
ゲームボーイ	500万台
PCエンジン	300万台
メガドライブ	170万台

主なゲームマシン（100万台以上普及）の出荷台数を表にまとめてみた。各データは、平成3年3月末にメーカーから発表のあった数字だ。ソフトの受け皿であるハードが広く普及しているほうが有利であることは、言うまでもない。



☗近日発売のメガCD。業界の勢力地図を塗り替える起爆剤となるか!?

写真提供　ボンカラー

ドラゴンクエストV

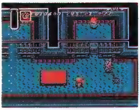
ロールプレイングって言葉は知らないオジサンでも、『ドラクエ』ってゲームがあることは知っている。知名度日本一の怪物ゲーム。



↑まだまだ、謎の部分が多い「ドラクエV」。

新・ゼルダの伝説

血統に、前作『ゼルダの伝説』があるというのは強い。当時のゼルダファンがゲームから足を洗ってなければ、間違いなく売れる。



←スケールアップが期待の「新・ゼルダの伝説」。

スーパーファミコン充実

MOTHER II

『ゼルダ』と同じく任天堂ブランドということで、品質保証はなされたも同然。前作でファンもついた。が、熱狂的なファンが少ないというのが弱点といえば弱点。専門誌以外で取り上げられるような話題があれば、人気が爆発するかも。可能性に注目したい。

真・女神転生

一方、『女神転生』シリーズは、熱狂的ファンによって支えられてきた一面がある。オールドファンを保持しながら新しいファンを獲得することができれば、ブレイクの可能性は十分。毎回、新しいシステムを導入してきた意欲作だけに、次回作への期待も大きい。

私の意見 国井志男

強力なネームバリューと購入者層の広さから、『ドラクエV』が独走。2着以下を大きく引き離すでしょう。『新・ゼルダの伝説』は、爆発的ヒットというより着実に売れていく追い込みタイプ? 『MOTHER II』は、『ドラクエ』、『ゼルダ』よりもターゲットが狭いので3着。『ウィザードリィV』は、誰もが遊べるゲームではないので4着。『MOTHER II』と『ウィザードリィV』は、一度に大量に出すと値崩れする可能性があるので注意。



↑さくらや本店の副店長。いわば、メーカーとユーザーのパイプ役。スゲェー太いパイプ役。

ダウジング

3・5・2で決まり



UFOが見える人や、霊と仲良しの人がやったほうがいいダウジング。地面に埋まった水道管を探したりする例のアレだ。最近では競馬の予想も可能になった。

ウィザードリィV

ファンといえば、『ウィズ』ほどマニアックに支持されるゲームも少ない。より多くの人にアピールすることが、今後の課題。マニアがひとりで10本買うかも……。

ファミコンジャンプ'91

誰もが読んでる少年ジャンプが題材で、売れないわけがない。ダントツの普及率を誇るファミコンのソフト、ってことも大きな強み。前作以上の販売数は確実!?

私の意見 中村光一

僕や知人が関係しているゲームが多いから、ちょっと答えづらいな。でも、そういうことを抜きにしても、やっぱ『ドラクエV』が1着ですね。知名度からいっても前作の売れ方からいっても、これは間違いないでしょう。それから、『新・ゼルダの伝説』、『MOTHER II』あたりが売れるんじゃないですか。どれも前作がいいし、スタッフにも優秀な人が揃ってますから。あと、『ファミコンジャンプ'91』もよろしくね。



↑チュンソフト代表。『ドラクエ』のプログラムを頼めば、銀河一うまくやってくれる。

豆ヒント

ハードの普及度なら……	❻
期待度なら……	❶❷❸
知名度なら……	❶❻❷
勢いなら……	❶❻❸

易パワー 福田有宵



↑本誌の占いコーナー以外にも、多方面で活躍するプロの易者。人柄にも定評がある。

細かい順位は付けにくいのですが、『ドラゴンクエストV』が1着になるでしょう。爆発的な勢いと強さが感じられます。『ファミコンジャンプ'91』は順調に伸びており、より成績を上げそうです。『MOTHER II』は逆転運にあり、今後好転するでしょう。『真・女神天生』は販売力で伸びていますが、年内がピークです。『新・ゼルダの伝説』は、他のソフトと競うことになり、負けてしまいそうです。『ウィザードリィV』は、ゲームの初めと終わりの部分に工夫が必要かもしれません。『天外魔境II』は、仕上げがユーザーの不満を招くかもしれません。『LUNAR』は、セクシー路線ならおもしろそうです。

ファミコンの底力に期待

私の意見 みうらじゅん

このメンツだったら、1着にいってほしいのは『新・ゼルダの伝説』ですね。もともと、アクションやシューティングしかしないほうなんで、アクションRPGの技術がないと進めないってところが好きなんですよ。男心をくすぐるじゃないですか。うまく進めない人がいると、シューティングで鍛えた腕で男の見せどころって感じになるでしょ。2着は、やっぱ糸井さんの『MOTHER II』ですね。なんといっても師匠の作品ですから。



↑おもろいマンガ家。ときどき、イカすバンドマン。のち、評論家。もとは、関西人。



↑メガCD『LUNER-THE SILVER STAR-』の開発画面。『ゼルダの伝説』や『天外魔境』など、ニューハードの第1弾RPGは、ヒットする場合が多い。

天外魔境II

スーパーCD・ROM²システムが発売されれば、以前より受け皿が大きくなる。大躍進もありうる。

LUNAR

メガCD購入の目的となりうるゲーム内容であれば、じわじわと盛り上がってくるかも。



ゲームはこのようにして作られる

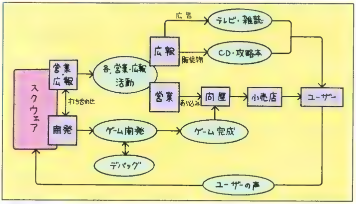
売れるゲームは、どのように作られているのか？　スクウェアの広報戦略にスポットを当てた、徹底追跡レポートなのだ。

『ファイナルファンタジーⅣ』ができるまで

ひとつのゲームは何十人もの人たちの手によって作られるのだ!!

ここでは、ゲームがどのような経路で発売までたどり着くのかを紹介するぞ。ゲームを商品にするといっても、ただプログラマーがデータをプログラミングすればいいというワケではないのだ。ネームバリューを上げるために雑誌に広告を出したり、テレビCMを作成したりと広報的な仕事も重要なのだ。そこで、市場を拡大するためのスクウェアの戦略(広報戦略)について、日を追って順に紹介するぞ。

『FFⅣ』ができるまでの簡略図

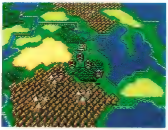


『FFⅣ』はファミコンで発売される予定だった!

今年の初めくらいに、『FFⅤ』スーパーファミコンで発売！　っていう広告が、各ゲーム専門誌などに載ったのを憶えているかな？　そう、一時『FFⅣ』はファミコン版で、『FFⅤ』はスーパーファミコン版で発売される予定だったんだよね。しかし、なぜか『FFⅤ』は発売されず、『FFⅣ』がスーパーファミコン版として発売されたのだ。そこでスクウェアに、なぜファミコン版、『FFⅣ』の企画をボツにして、スーパーファミコン版で『FFⅣ』を発売したのか、その理由を聞いてみたぞ。

「'89年の暮れくらいから、ファミコン版の企画と、スーパーファミコン版の企画が平行して進んでいました。しかし、ユーザーの『FFⅤ』に対する期待のほうが大きく、『FFⅣ』の画面ではどんなによいものを作ってもスーパーファミコン版と較べると見劣りしてしまう。このままだとユーザーの期待に応えられないということで、検討に検討を重ね『FFⅤ』をそのまま『FFⅣ』に繰り上げての発売となりました。また、スーパーファミコンというハードを選んだのは、これからこのハードが、市場で伸びていくということを予想したからです」(スクウェア　広報)

ゲームソフトを制作するにあたって、ハードはどのゲーム機にするか？　というのは、ソフトをひとつでも多く売るための、重要な戦略的要素であるといってもよいだろう。スクウェアの場合、現時点で普及台数の多いファミコンより、これから先ファミコン以上にヒットする可能性のあるスーパーファミコンを選んだといえる。



⬆いままでの『FF』、『FFⅡ』、『FFⅢ』のユーザー層は12歳から15歳と、中学生が多かった。こんどの『FFⅣ』は、ターゲットの年齢層を広げ、小学校高学年から高校生くらいまでとしたかったのだ。



⬆ハードをスーパーファミコンにした最大の理由は、新しいハードとあって開発部の人が、ゲームを作る意欲をかき立てられたということらしい。スーパーファミコンの機能はスゴイからね。

1990年10月

①ソフトの構想

『FFⅣ』発売まで
あと292日

まず、ゲームを作るにあたってゲームの内容ももちろんだが、どのハードで発売するか？　どのくらいの年齢層にターゲットを当てるか？　発売日はいつごろにするか？　など多くの要素も決めなくてはならない。この核となる要素がキチンと決められているかいないかが、ソフトの良し悪しに影響するといっても、よいだろう。

『FFⅣ』の場合、いままで『FF』シリーズを3本出しているという土台があるので、おおまかなソフトの構想は一昨年の5月ごろには、もうできていたという。ファミコン版『FFⅣ』と、スーパーファミコン版『FFⅤ』の企画を平行して進め、開発部がソフトのサンプルを提示してきたのが、'90年の10月だった。

パッケージのイラストが変わったのはなぜか？

パッケージのイラストがいままでの天野氏のイラストから、2頭身キャラのイラストに、変わったのに気づいていたかな？　天野氏のイラストが怖いという子供が多かったため、変更したという噂もあるのだ。パッケージにも広報戦略に関する秘密が隠されていそう。

スクウェアでは、どのようなコンセプトでソフトを販売するのかというのを、広報会議で決定する。そこで決定された、「FFⅣ」の販売コンセプトは〝一般化〟ということだったが？

「いままでの「FF」ユーザーを大切にしながら、それ以外の「FF」をプレーしたことのないユーザーにも、『FF』というゲームを知ってもらいたかったのです。そのためパッケージのイラストを『FF』のイメージの強い、天野氏のイラストから、ゲームに登場するキャラクターを、忠実に再現したイラストに変更したのです」（スクウェア広報）

なるほど、パッケージだけを見てそのゲームの内容を判断し、購入する人も多いからね。このイラストのほうが親しみやすいのかも。



⬅新しくパッケージや雑誌広告に登場した2頭身キャラ。いままでの天野氏のイラストのほうがいいという声も編集部内でチラホラ。



⬆ご存じ、「FF」のイメージイラスト。これが怖いという小学生もいたようだ。

1990年11月〜12月　**②社内プレゼンテーション**

「FFⅣ」発売まで **あと231日**

開発部が提示したソフトの構想を、営業部、広報部などを交え、社内全体にプレゼンテーションする。ここで、問題点が出た場合、構想の練り直し。再びフリダシへ戻ることになる。「FFⅣ」をスーパーファミコン版で発売しようと決まったのは、ちょうどこのくらいの時期だったという。

1991年1月　**③営業・広報戦略決定**

「FFⅣ」発売まで **あと200日**

ソフトの売りかた、販売コンセプトなどの細かな広報戦略を決定する。雑誌にどのような広告を載せるか？　テレビCMを起用するのか？　など、いままでの「FF」ユーザーや、「FF」をプレーしたことのないユーザーに合わせた広告展開を決める。イメージイラストなどを発注したものこの時期。開発部も含め、スタッフの間で何度も打ち合わせが行なわれた。



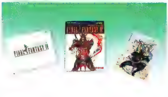
➡広報戦略の会議風景。ここで決まった販売コンセプトは、ユーザーの〝一般化〟。ひとことに〝一般化〟といってもムズカシイ。

CD、攻略本を先行発売、その裏にも大きな戦略が!!

CDや攻略本などの販促物を作り、より「FFⅣ」を知ってもらうというのも、広報活動のひとつ。ふつうはゲームが発売されたあとにCD、攻略本などの販促物が出るのがふつうだと思うよね。しかし、『FFⅣ』の販促物は、『FFⅣ』が発売される前に先行発売して登場したのだ。なぜ、ソフトを発売する前に、攻略本までが登場したのだろう？

「CD、攻略本などの発売については、いままでの「FF」ユーザーのためのサービス的な広報戦略です。販売コンセプトが、〝一般化〟だからといって、いままでの「FF」ユーザーを無視することはできません。このCDや攻略本を『FFⅣ』発売前に聴いて、また読んでもらって『FFⅣ』の世界のイメージを膨らませてもらえればと思って、先行発売しました。また、『FFⅣ』を始めてプレーする一般ユーザー向けにも、攻略本を2冊発売する予定です」（同）

ビギナーとマニアの両方をうまく取り込もうとするスクウェアのしたたかな戦略が、よくわかるエピソードだよね。



⬆攻略本は、マニア向けと一般向け2冊づつ、合計4冊発売されるのだ。

1991年2月　**④広報活動開始**

「FFⅣ」発売まで **あと169日**

広報戦略が決定したら、いよいよ本格的な広報活動の開始。雑誌に載せる広告を印刷所に頼んだり、CD、攻略本など「FFⅣ」の販促物の制作などを開始。テレビCMのほうも、プラン会議、プレゼンテーション、プラン決定、CM制作の順番で、企業イメージを損なうことのないようなCMに作り上げた。これらの広報活動は、相互の連絡、打ち合わせなどを行ないながら、担当者別で個々に行なう仕組みになっている。ゲームの開発も、広報活動と平行して、着々と進められているのだ。

開発裏話

そのころ、開発のほうはというと……。「FFⅢ」のソフトなどに付いていたアンケートはがきから、複数のユーザーを「FFⅣ」のテストプレーヤーとして選出した。実際にユーザーにプレーしてもらい、いろいろな意見を取り入れたのだ。発売日前に「FFⅣ」をプレーできるなんて、好運の持ち主だよね。



⬅テストプレーをする開発部の人々。デバッグは大変な仕事。

問屋への売り込み、テレビCM、雑誌広告への戦略

この時期になると、ほぼソフトも完成のメドが立つ。すると、同時に発売日の決定をしなければならない。あとで詳しく説明するが、この発売日の決定においても、スクウェアの市場拡大の戦略がうかがえるのだ。テレビCM、雑誌広告をとっても同じことがいえる。

またこのころになると、営業担当は問屋への売り込みを開始する。「今回は初期の生産個数が少なかったため、問屋が当社に依頼した個数分、納品できなかったんです。そのためそれぞれの問屋に納品する数量個数を調整するのが大変でした」(スクウェア　営業)

この決められた生産個数を、問屋にいかに上手に振り分けられるかで営業の手腕は決まるという。たとえ、営業の力で大量に商品を問屋に納品したとしても、その商品が売れなかったら、メーカーに対する問屋の信用が落ちてしまうというのだ。

1991年5月以降　**⑤各広報活動が実施される**

『FFⅣ』発売まで　あと80日

開発のほうも順調に進み、今年の5月ごろには、ほぼ『FFⅣ』は完成していたのだ。開発の終わりが見え始めたところで、発売日の決定をする。また、この時期くらいから雑誌で広告がひんぱんに見られるようになり、ゲームの専門紙では『FFⅣ』の速報や紹介記事が出始める。テレビCMの収録も終わり、6月の中旬以降からテレビでオンエアされ始めるのだ。営業担当は、問屋への売り込みを行なう。また外国にも手を伸ばし、先日『FF』が外国でコミックになるとの発表会が行なわれた。



◀外国の人に『FF』を知ってもらうため、アメコミになった。

問屋への売り込み



◀初心会での『FFⅣ』のインパクトはかなりのモノ。

問屋への売り込み活動といえば、ゴールデンウイークに幕張メッセで行なわれた初心会(ファミコン・スペースワールド)が一般的。スクウェアは初心会まで、ゲーム画面を出さないという方針でいたのだ。初心会で実際に動いている画面を見せることによって、インパクトを与えるということだ。

発売日の決定



◀7月19日の発売当日。かなり人が並んでいる。

7月19日に発売日を決定した理由は、夏休みのちょうど1日前だということ。発売日にソフトを買った子供たちの口コミを狙った戦略なのだ。夏休みに入ってしまうと子供たちの交流が薄れてしまうし、夏休みのもっと前だと試験期間などにぶつかってしまうので、この日にちに決定した。

テレビCM



◀このCMはオーストラリアで収録されたのだ。

ゲーム画面を一切出さないテレビCM。このCMは『FF』に詳しいユーザーよりも、『FF』を知らない一般ユーザーにターゲットを当てたもの。ダチョウをゲーム内に登場するチョコボに見立て、ゲームのイメージを知ってもらおうという戦略だ。なんのCMだろう、と視聴者を引き寄せる効果は抜群。

雑誌広告



◀雑誌の広告は威力絶大。ターゲットに合わせて展開。

雑誌の広告も一般ユーザー向けに2頭身のキャラを使用している。そのかわり、ゲーム専門誌には、『FF』のマニア的ユーザーのために、天野氏のイラストを多く使った『FFⅣ』紹介記事や攻略記事を載せてもらえるようにする。その雑誌のターゲットに合った、広告展開をするのだ。

ついに念願の『FFⅣ』発売!!

目標販売本数1億2千万本

どう？　『FFⅣ』を発売するに当たってのスクウェアの戦略がわかったかな？　ただゲームを作って発売してハイおしまい、じゃないんだよね。発売にたどり着くまでには、ほんとにたくさんの人々の手が加わっているのだ。

はたして、『FFⅣ』は100万本を超えるヒットゲームになれるのか？　これはとても興味深いことだよね。そこで、ズバリ『FFⅣ』の目標販売本数を聞いてみた。

「ズバリ、1億2千万本です。というのは冗談ですが、スーパーファミコンの普及台数分、つまりスーパーファミコンを持っているすべての人に買ってもらいたいですね」(スクウェア　広報)

スーパーファミコンの普及台数は現在約144万台。でも『FFⅣ』のためにスーパーファミコン本体をいっしょに買う人も多いかもよ。はたしてスクウェアは、天国を見ることができるのかっ!!

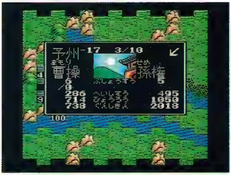


PRESENTS 読者プレゼント

9月6日号の当選者は9月27日号(9月13日発売)で発表!

ゲームソフト

1 スーパー三國志II
■光栄　スーパーファミコン



三国時代の中国を舞台にしたシミュレーションゲーム。プレーヤーは君主となり、部下にいろいろな指令を与え、中国全土の統一を目指すのだ。

3名

2 スノーブラザース
■東亜プラン　ファミコン



敵を雪でくるんで倒すアクションゲーム。ふたり同時プレーが可能だ。

3名

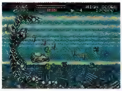
3 ワールドジョッキー
■ナムコ　PCエンジン



騎手となり、馬を走らせるアクションゲーム。競馬ファンは必見。

3名

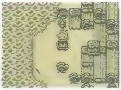
4 宇宙戦艦ゴモラ
■ユー・ピー・エル　メガドライブ



アイテムを取ると、自機がどんどん大きくなる、変わったシューティング。

3名

5 少年アシベ ゆうえんちパニック
■タカラ　ゲームボーイ



人気コミックのキャラクターアシベが、遊園地で宝探しをするRPGだ。

3名

テレホンカード

6 ribbon



9月7日に大阪城野外音楽堂、9月8日に日比谷野外音楽堂で、コンサートを行なうribbonの3人。ニューアルバムも発売中だぞ。

ホワイト加刷

1名

7 牧瀬里穂



グリコ、ポッキーチョコレートの販促用テレカ。別バージョンで、アイスクリームの販促用テレカもあるぞ。

330 34508

1名

8 西野妙子



7月25日に、5枚目のアルバム、『純愛狂時代』を出した妙子ちゃんだ。

110 111009

3名

9 スーパーロボット大戦

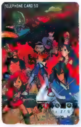


60種類以上のヒーローキャラが登場。『スーパーロボット大戦』のテレカ。

410 6892

10名

10 天外魔境



スーパーCD・ROM²での発売が決定した、『天外魔境II』。テレカはアニメ版、『天外魔境』のモノだぞ。

ホワイト加刷

3名

◆応募のきまり◆

官[redacted]ほし
い[redacted]所
と[redacted]話番
号[redacted]部
F[redacted]お、
都[redacted]発
表[redacted]ま
す。あらかじめご了承ください

しめきり 8/29 当日消印有効

応募券 9月6日号

8/9号の当選者

ゲームソフト

●超魔界村
神奈川県　西村純治
兵庫県　西野元博
大阪府　川原菜美

●メタルスレイダー・グローリー
三重県　曽野秀人
岡山県　児玉隆夫
宮城県　内海源太

●パワーリーグIV
神奈川県　黒田　焼
広島県　岸下智明
群馬県　井田則行

●ポピュラス
福岡県　萩尾義知
徳島県　別所俊典
宮城県　吉田喜一郎

●ネメシスII
宮城県　松本謙一
埼玉県　芳賀貴英
熊本県　川端智紀

テレホンカード

●弟切草
北海道　黒沢美千代

●たいむゾーン
埼玉県　田中和彦
福岡県　中島浩匡
大阪府　那須敬宏
秋田県　井上真次
静岡県　中田幸男

●マスター・オブ・モンスターズ
広島県　河上浩明
広島県　若島義也
神奈川県　平出達朗
愛媛県　吉本　晃
滋賀県　宮川淳至

●アルマジロ
三重県　伊藤直晃
愛知県　赤塚文彦
長崎県　小田有礼
岩手県　工藤英敏
千葉県　重信龍介

●ポパイ2
石川県　田辺公雄
岩手県　加藤道成
北海道　松田輝雄
宮城県　佐々木実
福岡県　木本　健

ドラクエグッズ

●カンペンセットA
三重県　辻　純哉
他9名

●カンペンセットB
大阪府　服部ゆき
他9名

●カンペンケース
愛知県　伊藤栄治
他9名

●Tシャツ
東京都　松西絵里
他2名

※このプレゼントに入賞したかたは、この号の[redacted]の懸賞に入賞できない場合があります。

アーケードウインドーズ3.0

Arcade Windows 3.0

DERBY



MY ARENA

日本人が夏バテになる最大の原因といえば、やはり秋葉原への買い出しだろう。熱気あふれるパーツ売場や、身を削る店員との価格交渉。減量中の人間は秋葉原へ行くとよい。

COMMENT

『デスブレイド』は、2年ほど前のデータイースト製ゲーム、『ファイティングファンタジー』の続編にあたる作品だ。前作は剣を使って対戦するゲームだったが、今度は肉弾戦。血を含んだ汗が飛び散り、情熱がスパークだ。初めて遊ぶときはあまり技がかからないような気がするが、操作に慣れればパスパス決まって気持ちがよい。さあ、遊びまくって慣れるのだ。

MAIN SCREEN



TITLE



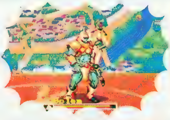
肉と肉のぶつかり合いを肌で感じろ

これは別世界の話。ここでは、4年に一度、闘技大会が行なわれる。大会は、白熱した戦いを行なうために武器の使用を禁じ、体の大きさまでも制限されていた。おのれの肉体を駆使し、優勝すれば前大会優勝者と戦うことができる。これに勝てばなんと国王になれるのだ。さあ、頑張って国王になろう、ってのがおもなストーリー。ゲームモードはジャンジャン勝ち抜くノーマルモードと、3本勝負で他人と戦う対戦モードがあるぞ。

ノーマルモード

➡国王めざしてひたすら勝ち抜くモード。ふたり同時に協力しあうことも可能。





勝ち抜く

対戦モード

➡3本勝負で相手をぶちのめす対戦モード。2回勝てばそれで終わり。先はない。





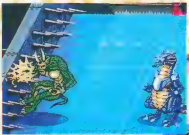
2回勝つ

場所も豊富である



⬆闘技場は、平凡なものからアブノーマルなものまで揃っている。どこで戦っても苦労するぞ。

すべるわささるわ



⬆氷の闘技場はハゲ頭の上のハエのようによく滑る。さらに左右はトゲトゲの壁。アバンギャルドな配置だ。

⬇ここは、いたるところに危険な鉄球が置かれている。ヘタに投げられると痛くてタマランチ会長だ。



ほよよ〜ん

8体のキャラクターを使いこなせ

自分が選べるキャラクターはこの8種類だ。どれもこれも特徴のあるイカした野郎ばかりだ。好きに使うがよい。

ファイター



世界一の戦士になるため、旅をする27歳の男。小市民タイプの平均的キャラクターである。

アマゾネス



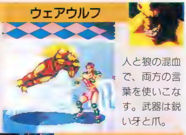
陰で暗殺稼業を営む戦いのプロ。力は弱いがす速さが信条なのだ。

ヘラクレス



怪力を自慢したいがために大会に出場した34歳のオヤジ。必殺技はパワフルドライバーだ。

ウェアウルフ



人と狼の混血で、両方の言葉を使いこなす。武器は鋭い牙と爪。

ミノタウロス



牛の声で人の言葉を話すが、頭は弱い。角を活かした攻撃をする。

ゴーレム



岩から生まれ、意志を持つゴーレム族のひとり。痛みや恐怖をまったく感じない肉弾戦のプロだ。

ビースト



知能は低いが、優れた腕力と跳躍力を持つ。メシはおもに脳と内臓だ。

ドラゴン



大会のサイズ規定により、カンガルードラゴンが選出された。羽根がないけど、脚力は強いぞ。

体の痛みを必殺技として活かす



ある程度ダメージを与えられると、ゲージが満タンになり、OKマークが点滅する。このときに初めて、必殺技が使えるようになる。無理して必殺技を使う展開に持ち込む必要はないのだ。









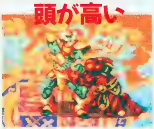


戦いには祈りが必要らしい（たぶん）

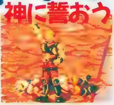


⬆とりあえず祈る。祈ってる最中に襲われても当局は一切関知しない。





⬅態度のデカイ奴は体でわからせるのだ。あうあう。



⬆手のひらを太陽に向けてニッコリ微笑むと効果的だ。





⬆祈っても祈らなくても、やられるときはやられるものだ。ああ、御無体な。あーれー。

COLUMN



俺は温和だ。お釈迦様の微笑みと、予備役兵を4号戦車の75ミリ砲で粉砕するガッツを兼ね備えている。おかげで生まれてこのかた殴り合いをしたことなど、数えるほどしかない。たまったうっぷんはゲームで晴らす。最近は『セブンボンバー』かピンボール全般だが、たまに、いわゆるストリートファイトもののゲームもやる。アメリカじゃふたり同時プレーの喧嘩ゲームをひとりでやってると、横から見知らぬヤツが勝手に相手になるが、日本人はシャイなのでそうもいかぬ。ちっ。野郎ども、カモンだ。嘉門達夫だ。俺は待っている。ゲーセンで俺を見かけたらこの『デスブレイド』で勝負だ。返り討ちにするつもりだが、弱いから安心しな。ふ。


The Future Is Now
SNK
"ゾクゾク"させるゲームが続々!
NEW
リアルな街で炸裂する
スーパーアクション!
Burning
8月10日発売!
標準価格 19,800円
©1991 SNK CORP.
FIGHT
54メガ
ネオ・ジオ第18弾 バーニングファイト
難事件にクイズで挑め!
NEW
9月上旬発売
クイズ大捜査線™
34メガ
©1991 SNK CORP.
バイクの操縦者を何という?
Aドライバー Cパイロット
Bライダー Dナビゲーター
相手のクイズを妨害せよ!
フランス語で
Aメガホン Cギガホン
Bオメガホン Dガロンホン
よみがえる名勝負の数々!
NEW
9月上旬発売
あしたのジョー伝説 LEGEND™
50メガ
©1991 WAVE/©ちばてつや 原作:高森朝雄

いよいよ、

グンと安く、身近になったゾ！
業務用ゲーム機と同じ高性能ハードは
まさに"ゲーセンそのままプロ仕様"。



さらにゲーセンと同じ大容量ソフトも
新価格で全17タイトル好評発売中！
この夏、キミのハートを熱くする、

ネオ・ジオ。

◆ネオ・ジオ本体セット 新 標準価格 48,800円◆

いますぐ楽しい「ネオ・ジオ」ソフトラインナップ

発売ゲームタイトル		旧 価格	新 標準価格
ナム-1975	(46メガ)	28,000円	13,800円
ベースボールスターズプロフェッショナル	(50メガ)	28,000円	18,000円
トッププレイヤーズゴルフ	(62メガ)	32,000円	21,000円
麻雀狂列伝	(42メガ)	28,000円	15,800円
マジシャンロード	(46メガ)	28,000円	15,800円
ライディングヒーロー	(46メガ)	32,000円	21,000円
ニンジャコンバット	(46メガ)	28,000円	18,000円
ザ・スーパースパイ	(55メガ)	32,000円	19,000円
サイバーリップ	(50メガ)	28,000円	18,000円
ジョイジョイキッド	(22メガ)	28,000円	13,800円
リーグボウリング	(26メガ)	30,000円	16,800円
みなさんのおかげさまです	(54メガ)	新 発 売	21,000円
ラ ギ	(50メガ)	新 発 売	19,800円
ゴーストパイロット	(55メガ)	新 発 売	19,800円
戦国伝承	(55メガ)	新 発 売	19,800円
キング・オブ・ザ・モンスターズ	(55メガ)	新 発 売	19,800円
ASOII-ラストガーディアン	(47メガ)	新 発 売	18,800円

本広告の表示価格には消費税は含まれておりません。また、メモリーカードはオプション販売ですので、別途お買い求め下さい。

全国玩具店、デパートにて好評発売中！



"メモリーカード"を手にいれろ 3000名様 ネオ・ジオ新価格記念プレゼント実施中

家庭で、ゲーセンでいつでも続きが楽しめる"メモリーカード"をネオ・ジオ本体セットお買い上げの方、先着3000名様にプレゼント！同梱のアンケートハガキにご記入の上ご投函ください。詳しくは、ネオ・ジオなんでも相談室まで。※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

☎ネオ・ジオなんでも相談室●06(338)8188 通販フリーダイヤル●0120(06)8058

株式会社 エス・エヌ・ケイ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号●営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12 実用新案出願中「NEO・GEO」はSNKの登録商標です。©1991 SNK CORP.

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」



あのファイプロから2年。いま、新たなファイプロ伝説がはじまる———。全国のプロレス&格闘技ファン、そしてリアルスポーツゲームフリークを熱狂させたファイプロ第2弾、待望の登場です。レスラーは16人、新・対戦マッチが増え、さらにタッグチームの自由な組合せが可能になったのも、大きな魅力。もちろん、4人同時プレイもOK。決戦のゴングは8月。多彩な技と燃える闘魂を駆使して、あの栄光の統一ベルトを、キミは手に入れることができるか!

4人同時プレイ可能なテニスゲームの決定版
■ファイナルマッチテニス 好評発売中!¥5,700(税別)



映像文化の歴史を辿(たど)ると、映画もテレビも初期の時代には先輩達のいない職場で、若い人達が伸び伸びと思う存分力を出し、素晴らしい傑作を生みました。

いま、TVゲーム界がその時期に当たるでしょう。そのチャンスを生かしてプロの道をと思っているキミに、ゲーム・ソフトの制作技術を教える学校がある、それがヒューマン・クリエイティブ・スクールです。　パソコンの経験がなくても、一人一人に適応した環境でクラス編成して、基本から学習するので安心できる。その上、1人2台のコンピュータが使える。講師陣は第一線で活躍している現役。　このようにゲーム業界での活躍に夢を託す人のために、充分お応えする環境を整えてHCSは情熱的、個性的、生徒を募集しています。

■募集定員

☆コンピュータ・ゲーム課程（2年制）…200名
アセンブリ・プログラミング、CG及びゲーム・プランニング、コンピュータ・サウンド、ゲーム・制作実習ほか。

☆ニューメディア・プロデュース&CG課程（1年制）…100名
プロデューシング、アニメーション技術、コンピュータ基礎、コンピュータ・ゲーム基礎、コンピュータ・グラフィックス、

■学校説明会

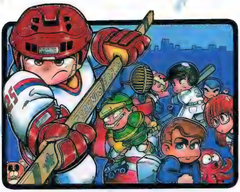
9月8日(日)・10月13日(日)・11月10日(日)
※詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。


SUPER Famicom
縦スクロールシューティングゲーム
SHOOTING GAME
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
雷電伝説
RAIDEN DENSETSU
人気抜群のアーケードゲームが、装いも新たに
スーパーファミコンで、遂に登場!!
超高性能戦闘機"雷電"スタンバイ!
敵の要塞を撃破せよ!
激戦につぐ激戦!
クライマックスの連続!
執拗な敵の攻撃に君はどこまで堪えられるか?!
2人同時プレイ可能!
Toei Animation Co., Ltd. 東映動画より1991年10月発売予定 SHVC-RD 希望小売価格(税込み) 8,700円
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル TEL.03(3200)8587代 ©東映動画/有限会社 セイブ開発 スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

TECHNŌS
TECHNŌS JAPAN CORP.™

いけいけ！熱血ホッケー部 "すべってころんで大乱闘"





よわっちい熱血ホッケー部再建のため、またまた『くにお』が立ちあがる。いくぞっ！ くにおのダチもすけだちだっ‼ 熱血ホッケー部をひきつれて、くにおの猛特訓がはじまるぞ‼

12月発売予定

予価6,200円（外税）



テクノスジャパン 初 スーパーファミコン
初代 熱血硬派くにおくん
'92年 発売予定 予価8,900円（外税）

株式会社 テクノスジャパン
〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-31-11 第2モナミビル3F
テクノスファミコン情報局 ☎サービス：03(3205)6333

KOEI FAMICOM FAMILY

イマジネーションゲーム ロイヤルブラッド ROYAL BLOOD

新シリーズ『イマジネーションゲーム』のデビュー作！ジャンルを問わず、あらゆる空想上の世界を舞台に、コンピュータゲームの新しい面白さを引き出し想像力を刺激する。第1弾「ロイヤルブラッド」は、イシュメリアという架空の島国を舞台にした幻想世界のシミュレーションゲームだ。あなたは独立貴族のひとりとなる。領主達が持っている王冠と6つの宝石を集め、全30の領地を手に入れイシュメリアの新王になれ！

この世界には不思議がいっぱいつまっている。モンスターや妖精がたくさん登場して戦いに参加したり騒ぎを起こしたり。アイテムの力も見逃せない。宝石には魔術師が、王冠にはドラゴンが封じ込められていて、戦いの味方になってくれるぞ。また展開に悩んだ時は「相談役」の適切なアドバイスがあるから、初心者の人でも安心。いろいろ工夫を重ねたお楽しみSLG、ついに光栄から誕生！



アーティストに期待のニューバンド、midoriを起用。
不思議なサウンドが夜空に響く。
ファンタジックでポップな曲の数々が神秘の空間へあなたを誘う。

CD：KECH 1015 2,900円（税込）8月25日発売

4メガROM・バッテリーバックアップ付
（特殊IC使用）（2か所セーブが可能・64キロS-RAM内蔵）

標準小売価格：9,800円
withサウンドウェア（CD付）：12,200円

8月29日発売

ファミリーコンピュータ用ゲームカセット





■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100（パソコン専用）・☎045-561-8000（ファミコン専用）

■価格には消費税は含まれておりません。

求ム王様。

SLGの経験不問。

シミュレーションゲームは難しくてイヤだ、と考えていた人、
ひと味違ったシミュレーションが欲しかった人。
お待たせしました。初心者でも慣れた方でも勿論OK！
王冠『ロイヤルブラッド』を取り戻し新王を目指す、
ファンタジックなシミュレーションゲームの登場です。

職種 王冠と6つの宝石を手に入れて平和な国を造る建設的な仕事です。

資格 学歴不問、年齢性別不問。王様になりたい人ならどなたでも。

時間 好きな時に好きなだけどうぞ。完全フレックスタイムです。

待遇 魔術師一人と有能な兵士たちがもれなく部下になります。

給与 毎年9月に金と作物が入ります。量はあなたの腕次第。

場所 ファミコンが使える場所ならあなたの家の居間はもちろん友達の家でもかまいません。

休日 学校、宿題、仕事……忙しい時はゲームのお休み時。

昇格 独立貴族から王の座まで。最高位を目指してください。

人員 ソフトを購入されたすべての人。お友達と2人で対戦プレイもご自由にどうぞ。



☆ドラゴン　☆オーク　☆スケルトン　☆バグベア

■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。なお、書籍・サウンドウェア（CD/CT単体）は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。（レコード販売元:ポリドール株式会社）

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

SUPER TELEPHONE GAME

MEDIX 21
株式会社 メディックス21

新しい面白さ、続々上陸中。

Q2 DIAL

スーパーテレホンゲーム

【お問い合わせ先】〒150東京都渋谷区広尾5 14 2広尾KKビル2F 株式会社メディックス21 スーパーテレホンゲーム係 TEL.03 3473 0711



コロッケのものまねクイズ・ゲーム

芸能界サクセス・ストーリー

抱腹絶倒。芸能界の頂点めざして、突き進め！

番組で出てくるプレゼントチャンスナンバー、住所、氏名、年令、電話番号をハガキに記入し、お問い合わせ先にお送りください。抽選でコロッケのオリジナルグッズが当たります。

料金 約¥190 3分間 時間 約52分
レベル ★★★

DIAL

東京センター……0990-333-220
0990-333-221
川崎センター……0990-333-224
札幌センター……0990-333-223
横浜センター……0990-333-225
名古屋センター……0990-333-226
大阪センター……0990-333-227
福岡センター……0990-333-228
ゲーム料金を確認のうえダイヤルしてください。



テレホンゲーム

ぴ〜ちついんず2 天使の誘惑

全問正解者は、得点、住所、氏名、電話番号をハガキに記入し、お問い合わせ先にお送りください。抽選で素敵な賞品をプレゼントします。出演：ベンガル、千葉麗子、藤野明美

料金 約¥190 3分間 時間 約46分
レベル ★★★★

DIAL

東京センター……0990-333-101
0990-333-104
札幌センター……0990-333-102
横浜センター……0990-333-105
名古屋センター……0990-333-106
大阪センター……0990-333-107
福岡センター……0990-333-108
ゲーム料金を確認のうえダイヤルしてください。



THE MADRER

世界初。双方向対戦型テレホン・サバイバルゲーム登場！
マッドラー

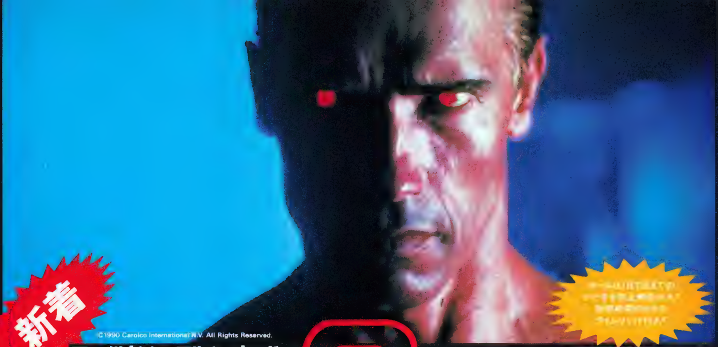
次から次へと現われる敵を倒し、サバイバルして勝ち進めば、オリジナルテレホンカード、Tシャツ、スーパーファミコンソフト、8㎜ビデオカメラなど豪華賞品がもらえます。

料金 ¥252 時間 約4分
レベル ★★★
※一人勝ち抜いた場合の料金と時間です。

DIAL

東京センター……0990-333-030
札幌センター……0990-333-304
横浜センター……0990-333-305
名古屋センター……0990-333-306
大阪センター……0990-333-307
福岡センター……0990-333-308
ゲーム料金を確認のうえダイヤルしてください。

各ゲームの当選者発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。★マークの数が多いほどゲームは難しくなります。
※このサービスは、各市内から各センターへかけた場合、それぞれ次の情報料＋通話料がかかります。「コロッケの芸能界サクセスストーリー」「ぴ〜ちついんず2」「THE MADRER」は、9.5秒＝10円。「ターミネーター2」「ロボコップ2」「エルム街の悪夢」は11.5秒＝10円となります。



アーノルド・シュワルツェネッガー ターミネーター2

パイオニアLDC提供/東宝東和配給
8月24日「東京(日劇、その他)、全国東宝洋画系映画館にてロードショー」

料金	¥312（ゲーム終了まで）	時間	約6分
レベル	★★★★		

ターミネーター(コーラー)としてこのゲームに参加した君は、ジョン・コナーを助け、人類の未来のために様々な難問をクリアしなければならない。

正解者は、プレゼントチャンスナンバー、住所、氏名、年令、電話番号をハガキに明記のうえ、お問い合わせ先までお送りください。抽選で毎日5名様にターミネーター・オリジナルグッズが当たります

DIAL
東京センター……0990-333-900
横浜センター……0990-333-902
名古屋センター…0990-333-903
大阪センター……0990-333-904
福岡センター……0990-333-905
ゲーム料金を確認のうえダイヤルしてください。



ロボコップ2

料金	¥522（ゲーム終了まで）	時間	約10分
レベル	★★★		

ロボコップのパートナーとして君に与えられた任務は、麻薬の売人、その黒幕を捕えることだった。果して、この街を犯罪から救えるのは……。

全問正解者は、プレゼントチャンスナンバー、住所、氏名、年令、電話番号をハガキに記入し、お問い合わせ先にお送りください。抽選でTシャツ、オリジナルテレカ、キーホルダー、モデルガン、下敷などをプレゼント。

※ルールブックをご希望の方は72円切手を同封のうえお問い合わせ先にお申し込みください。

DIAL
東京センター……0990-333-700
0990-333-705
札幌センター……0990-333-704
横浜センター……0990-333-706
名古屋センター…0990-333-707
大阪センター……0990-333-708
福岡センター……0990-333-709
ゲーム料金を確認のうえダイヤルしてください。



エルム街の悪夢

料金	約¥160（3分間）	時間	約26分
レベル	★★★★★		

エルム街で次々に繰り広げられる恐怖の出来事。あのフレディが、今度はクイズで君を苦しめる。さあ、戦いに挑戦してプレゼントをもらおう。

ディリー&マンスリーチャンピオンにはフレディ・グローブ、Tシャツ、帽子、トレーナーなどオリジナル賞品をさしあげます。

※ルールブックをご希望の方は72円切手を同封のうえお問い合わせ先にお申し込みください。

DIAL
東京センター……0990-333-800
0990-333-805
札幌センター……0990-333-804
横浜センター……0990-333-806
名古屋センター…0990-333-807
大阪センター……0990-333-808
ゲーム料金を確認のうえダイヤルしてください。

情報料はどの区域からかけても変わりませんが、通話料は遠距離になるほど高くなります。なるべくお近くのセンターへおかけください（各センターへ市外からおかけになった場合には、市外電話料金がかかります）

ログインブックス

真ウィザードリィRPG 基本システム

国産テーブルトークRPGの代表作の1本として名高いウイザードリィRPGが進化した。魔法が変わった。戦闘システムが変わった。さらにキャラクターのパラメーターに副特性値が加わった。より複雑でよりエキサイティングなゲームが楽しめる。それが真のウイザードリィRPGなのだ。新シナリオも3本ついているぞっ！





安田均監修
佐脇洋平とグループSNE／作
定価 2,000円（税込）

テーブルトークゲームシステム　安田均とグループSNE制作



ウィザードリィロールプレイングゲーム
基本セット

ウィザードリィRPGはこれが基本！シナリオ3本付き。

価格 5,200 円（税別）



サプリメント01
ダロスの盾

コンピューター版「ワードナの帰還」シナリオ付き！

価格 3,000 円（税別）



サプリメント02
ノームの黄金を求めて

コンピューター版「リルガミンの遺産」シナリオ付き！

価格 3,000 円（税別）



サプリメント03
ガザル＝ボダの紅い疾風

コンピューター版「ダイヤモンドの騎士」シナリオ付き！

価格 3,000 円（税別）

好評発売中



トレボー戦役
<キャンペーン>
エセルナート全域にわたり展開するキャンペーンシナリオ集。マスタースクリーン付き

安田均とグループＳＮＥ制作
価格 5,800円（税別）

ウィザードリィカードゲーム　佐脇洋平とグループＳＮＥ／作



ウィズ・ボール

剛鉄の球を投げ、剛鉄のバットで打つ、ファンタジー野球ゲームだ。

価格 2,500円（税別）



ウィズ・ボール
拡張キット

「ウィズボール」の追加カード集。前作がなければ単独では遊べません。

価格 2,500円（税別）

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル TEL 03-3486-7119
商品の問い合わせは、03-3486-5137まで

株式会社 ビジネス・アスキー



ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、金色の高額ガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前（ソフトの場合はソフト名も）、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥クイズの答え（何月何日号のクイズか明記）を、わかりやすい字で書いて送ってね。

ガバスシステム
GAVAS SYSTEM

今週のクイズ（○の中に文字を入れよう）

ゲームの疑問に答えるコーナーは？

アルゴ情報○

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけでの応募はできません。









※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

※今週号の応募の締切は1991年9月6日到着分まで!!

ARCADE MANIAC
アーケードマニアック 第40回(後編)

'81 ORCA
『リバーパトロール』

文責：[illegible]
協力：[illegible]

繊細操作

コインを投入。スタートボタンを押す。軽快な船出の音楽が鳴り響くと同時に、プレーヤーの苦難に満ちたいばらの道が始まる。

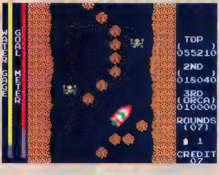
プレーヤーが操作する湾岸警備艇は浸水がいちじるしく、可能な限り速く航行しないと、上流のダムにたどり着く前に沈没してしまう。かといって推進ボタンを押し続け、強引に進行すると障害物に接触して沈没し、ストックが減る。生き延びるためには慎重な操作が必要なのだが、このゲームの操作方法は一風変わっていて、一筋縄ではいかなかった。

一般的にレバーは自機の移動ベクトルを指定するインターフェースであり、レバーを倒した方向へ自機が進行するもの。しかしこのゲームにおいてはレバーは単なる方向指定インターフェースであり、その方向へ移動するか否かは推進ボタンによって決定されるのだ。

さらに警備艇には慣性力も働く。慣性力は川の流れであり、推進ボタンを離すとともに、自機は進もうとする方向と画面下方向とのベクトル和の方向へ流される。弱い推進力を与えた場合は画面下へ、強力な推進力を与えていた場合は斜め下へ流されたのち、やはり画面下へ流される。こうした川の流れの作用をプレーに加味しない限り、上達はおぼつかない。

しかし、こうした複雑な作用を逆手に取ったさまざまなテクニックも存在した。ボタンを連射することによって実現する小刻みな横移動。救い損ねた溺れた人を後退しながら救出する技。障害物と自機の接触判定が厳しいこのゲームでは、こうしたハイテクニックを連発して障害物をすり抜ける必要があった。高次ラウンドともなると、ハイテクニックを駆使し続けてようやくクリアーできる超難解マップが用意されていた。与えられた状況に、知りうる限りのテクニックを駆使して立ち向かう。すべてを知り尽くしたメーカーとプレーヤーとの、画面を通した戦い。パズルゲームに似たところがある、といっても間違いではないだろう。

さて、このゲームの発売後しばらくしたのち、『ザ・バウンティ』というゲームが発売されている。操作する船が軍艦に変わり、攻撃要素を含んだ上級者向け『リバーパトロール』とでもいうべき内容だ。ループゲームであったがために上級者は一生遊ぶことができた『リバーパトロール』。前作を制覇した者に対する挑戦状の意味もあったのか、『ザ・バウンティ』はあまりに難しく、多くのプレーヤーに敬遠された。できのいい兄弟を持った子供は大変である。

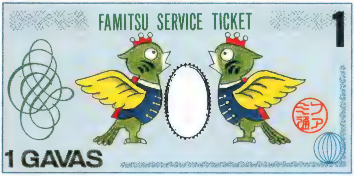


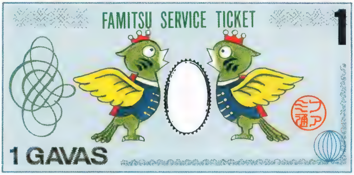
⬅推進ボタンを連打しつつレバー入力。船体を傾けつつ水平に移動する、基本テクニック。人間にとっての水と塩だ。

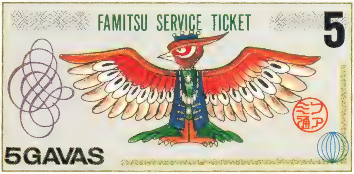


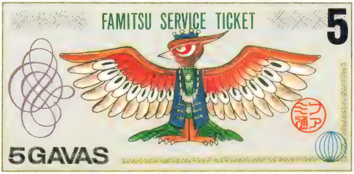
➡川の流れに身をゆだねるのもテクニックのうち。障害物との間合いを計り、しかるのち上流のダムへ向けて再出発。

※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。











■撃たれちゃったネシアの安否は?

チップコラム ファンタジー世界の武器

●レイピア
16世紀ごろフランスで誕生した細身の剣。突き刺すことだけを重視した、針のように細い剣身が特徴である。あまり鎧や盾を重要としない時代で、剣で相手の攻撃を受け流す技術が発達した。その剣術が、やがてフェンシングと呼ばれるようになる。ファミコンでは『FF』シリーズでよく見られる。また、『ドラクエ』のはやぶさの剣や『FFⅣ』の伝説の剣もレイピアの一種である。



●サーベル

16世紀スイスに生まれ近代に至るまで、軍刀として利用された。剣身は片刃でやや湾曲している。また、騎乗した兵が片手で使えるよう、わりと細めに作られている。本来曲刀は切り裂きを目的とするが、サーベルは突き刺すこともできるように先がとがっている。『ウィザードリィ』の悪のサーベルがファミコンでは有名である。その他では『ドラクエIII』のガイアの剣があげられる。





チップコラム
ファンタジー世界の武器



●ファルシオン
幅の広い片刃の刀身を持った刀剣。切断力を増すために、刀身は先のほうが広がっていて、重量も重く作られている。起源は、13世紀の北欧で生まれたとされている。ファルシオンは大きく振りかぶることによってその効力を発揮するので、接近戦ではすきを作ってしまう欠点がある。ファミコンでのファルシオンは、『F.F.』のフォールチョンや『ドラクエ』の稲妻の剣に代表される。

チップコラム
ファンタジー世界の武器



●ボウ(弓)
弾力性のある棒に弦を張っただけの単純な構造の飛び道具である。紀元前1万年ころに狩猟用として誕生し、以後世界各国で使用される。離れた場所から敵を攻撃できることが、飛び道具の最大の利点であるといえよう。ファミコンでの飛び道具は、『ウルティマ』や『FF』、『ダークロード』など、一部の距離の概念を持ったRPGか、シミュレーションでのみ重要視されている。







●クロスボウ
弓の発展型で、弦を引いた状態で固定できる止め具と、矢を発射するための引き金を備えた武器である。弓との大きな差は、矢をつがえた状態でも移動できることや、うつ伏せの状態でも射撃できることである。また、てこの原理を利用して弦を引くこともでき、腕の力だけで引く弓よりも高い攻撃力を発揮できる。ファミコンでは『FFⅣ』で、エルフィンボウなど数種類が登場する。

チップコラム
ファンタジー世界の武器



●スピアー(槍)
長い棒の先にとがった矛先の付いた突き刺し専用武器。原始時代の狩猟道具から発展したものである。軍隊が出現してからは3メートル前後の長い槍も登場するが、RPGにおけるスピアーは、洞窟などの狭い場所でも使うため、2メートル以下のショートスピアーと呼ばれる槍に限定される。ファミコンでは『FF』シリーズに多く登場するが、突いて攻撃しているようには見えない。





チップコラム

ファンタジー世界の武器



●カタール

インドで生まれた珍しい形の短剣で、柄の握りの部分が刃に対して直角に付いている。これをメリケンサックのように握り、ボクシングのストレートを繰り出す要領で相手を突いて攻撃するのだ。また、柄の2本の棒がこぶしのガードにもなっている。インド以外ではあまり見かけないため、ファミコンでもやはり登場するものは少ない。「ドラクエ」のドラゴンキラーくらいであろう。

チップコラム
ファンタジー世界の武器



●チャクラム
これもインド産の珍しい武器で、シーク教徒が使用していた。直径20センチメートルくらいの薄い輪で、外側がすべて鋭利に刃になっている。輪の内側に人さし指を入れて、くるくる回して投げる。相手を切り裂くことを目的として作られた手投げ武器なのだ。チャクラムもまたマイナーな武器で、ファミコンではほとんど存在しないが、『FF』シリーズの円月輪がこれにあたる。

■脱出成功、さあ反撃だ!?…山本貴嗣先生にお便りを出そう。➡編集部NESIA係



9月20日号(9月6日発売)につづく!



アイドルSTUDIO

宮沢りえ

『ジプシー』で発見できた
りえちゃんの新しい一面

撮影 田中雄一







●7月19日から8月2日にわたって公演された、宮沢りえ主演のミュージカル『ジプシー』。りえちゃんの役どころは、なんとストリッパー。これだけでも、このミュージカルは話題になったんだよね。でも、そんな表面的な話題よりも、『ジプシー』ではりえちゃんの新しい一面を発見することができたのだ。大人の雰囲気をね。

アイドルウイークリー

スケジュール表	西田ひかる	森口博子	酒井法子	宮沢りえ	山瀬まみ
					
	所属・レコード会社 マナセプロダクション ポニーキャニオン	所属・レコード会社 第一プロダクション キングレコード	所属・レコード会社 サンミュージック ビクター音楽産業	所属・レコード会社 オフィスメイシェ ソニーレコード	所属・レコード会社 ホリプロダクション キングレコード
トピック	サマーコンサートも、ドラマ『デパート！夏物語』も、いよいよクライマックスを迎える。今週もひかるちゃんから、目を離せそうにないようだ。	毎週お茶の間をにぎわせてくれる森口だけど、決して歌を忘れたわけではないぞ。現在新曲レコーディングのため、ボーカルレッスンの真っ最中なのだ。	マジカル・モンタージュ・ツアーもいよいよ今週の大阪で終わりののりピー。これからもテレビのON AIR情報をガンガン載せるから、テレビの前で応援だ！	今週は、CM最新作の収録と『ジプシー』大阪公演のリハーサルのりえちゃん。どんなCMに出演するのかはまだ秘密だけど、下のコーナーで特集するかもね!?	今週から登場の山瀬まみちゃん。クイズ解答者に社会派キャスターなど、いろいろな顔を持っているけど、１年ぶりの連続ドラマでもいい味出してるぞ。
8/26 MON.	東京厚生年金会館 サマーコンサート	**クイズ！ タモリの音楽は世界だ** TX系　収録	福岡メルパルクホール コンサート	CM最新作を収録中	**外科病棟・女医の事件ファイル** ANB系　収録
8/27 TUE.	**HICK'S GARDEN** Tokyo FM 夜5:00～5:30 デパート！　夏物語 TBS系　夜8:00～8:54	**笑っていいとも！** CX系　昼12:00～1:00 **ギミア・ぶれいく** TBS系　夜9:00～10:54	鹿児島県文化センター コンサート	CM最新作を収録中	**三枝の愛ラブ爆笑クリニック** CX系　夜10:00～10:54
8/28 WED.	愛知厚生年金会館 サマーコンサート	**やまだかつてないテレビ** CX系 夜9:00～9:54 **EXテレビ** NTV系　夜11:55～0:50	コンサートリハーサル	CM最新作を収録中	**クイズ世界は SHOW by ショーバイ!!** NTV系　夜8:00～8:54
8/29 THU.	**西田ひかるの JUST ONE MORE KISS♡** 文化放送　夜11：45～11：55	**クイズ！ 年の差なんて** CX系　夜7:00～7:54	コンサートリハーサル	ミュージカル **ジプシー**　リハーサル	**外科病棟・女医の事件ファイル** ANB系　夜9:00～9:54
8/30 FRI.	**西田ひかるの JUST ONE MORE KISS♡** 文化放送　夜11：45～11：55	**石坂・森口の くっきん夫婦** TBS系　夜7:00～7:30	大阪厚生年金会館 コンサート	ミュージカル **ジプシー**　リハーサル	**クイズ ところ変われば!?** TX系　夜8:00～8:54
8/31 SAT.		**クイズ！ タモリの音楽は世界だ** TX系　夜10:00～10:54		ミュージカル **ジプシー**　リハーサル	**情熱ワイド ブロードキャスター** TBS系 夜10:00～11:54
9/1 SUN.		**夜にありがとう** NHK　夜11:00～11:30		ミュージカル **ジプシー**　リハーサル	**花王ファミリースペシャル** CX系　夜9:00～9:54

HOT NEWS

有沢妃呂子ちゃん出演の東映映画『代打教師』

エリート一直線の将来に嫌気がさして、東大を３日で退学した熱血教師の情熱炸裂映画、『代打教師』が８月31日から公開。主演は永遠の青春野郎、吉田栄作だ。ほかにも鷲尾いさ子、田中傑幸などが出演するぞ。サンミュージック期待の新人、有沢妃呂子は、アメカジチーム〝ボトムズ〟のヒロイン、安倍麻理亜役で出演。この作品がスクリーンデビューで、今後も女優として活動していくそうだ。



➡「大竹しのぶさんを目標にがんばります」という妃呂子ちゃんは、現在18歳なのだ。

IDOL CM

キュートな5人組 CoCoの特集だ！



⬆果汁入りグミを持ってキメている５人。CM自体も、アニメ合成などされていて良くできているぞ。関東以北でも、発売されるといいね。

CMに出ているけど、みんなのあまり知らない女の子を紹介しているのが右のコーナー。このコーナーではみんなの知っているCoCoの、あまり知られていないCMをバッチリ紹介するぞ。

まずは森永のアイス『果汁入りグミ』のCM。洞窟を探索しているCoCo探険隊の前に、グミの妖精が現われるという設定なのだ。発売が名古屋以西ということで、CMのON AIRも同区域のみ。

つぎは、コンビニエンスストア『CoCo！ ストア』のCMだ。このコンビニエンスストアも、名古屋以西に展開しているので、ON AIRもやはり名古屋以西となっている。全国に放送されればいいのにね。





⬇こんなカワイイ女の子たちが店員だったら、毎日通っちゃうな。おつりを渡されるときに手が触れちゃったりしたらもう……。

⬅ゲッ幹代ちゃんの後ろに背後霊が……。と思ったら店長だったのね。ちなみに９月４日には、三浦理恵子に続いて瀬能あづさもソロデビューするのだっ！

田村英里子	PRINCESS PRINCESS	千堂あきほ	高橋由美子	桜井幸子	中山忍	ribbon	堀川早苗
							
所属・レコード会社 サンミュージック 東芝EMI	**所属・レコード会社** シンコーミュージック ソニーレコード	**所属・レコード会社** ピラミッド ワーナージャパン	**所属・レコード会社** ビッグアップル ビクター音楽産業	**所属・レコード会社** サンミュージック ソニーレコード	**所属・レコード会社** リープアップ ソニーレコード	**所属・レコード会社** 田辺エージェンシー ポニーキャニオン	**所属・レコード会社** メビウス ポニーキャニオン
なるほど・ザ・ワールドのロケで海外にいる英里子ちゃん。どこからのレポートかは、見てのお楽しみ。帰ってきてすぐの、コンサートも楽しみだね。	いよいよ６枚目のアルバムのレコーディングに入る、プリプリ。このウイークリーの登場も今回限りだけど、これからもみんなで応援していこうぜ！	今回から登場のあきほちゃん。みんなよりちょっと年上の、すてきなお姉さんて感じだ。去年、学園祭の女王としてならした彼女も、お茶の間の人気者だぞ。	今週１週間はドラマの収録に大忙しの由美子ちゃん。くわしいことはまだ教えられないけど、待っててね。早く由美子ちゃんの笑顔をテレビで見たいね。	サランラップの新作テレビCMの撮影にはいる幸子ちゃん。じつは、以前ガールズのコーナーで紹介していたのだ。'90年12号、204ページをチェックしてみてね。	約半月にわたった、ミュージカル『聖闘士星矢』の公演も、残すところあと６回。まだ見ていない人、これが最後のチャンスだ。忍ちゃんの応援に行こう。	頭のなかは９月の７日と８日に行なわれる、野外コンサートでいっぱいのribbon。会場に行く前には必ず、ビデオやCDで予習をしておくように!!	９月８日から始まる、早苗ちゃんの学園祭ツアー。キミの街にも行くかもしれないぞ。初めての学園祭ってことでなかなか気合が入ってる早苗ちゃんだ。
なるほど・ザ・ワールド CX系　収録	**奥居香の** **スーパーギャング** TBSラジオ 夜1:00～3:00	**志村けんのだいじょうぶだあ** CX系　夜8:00～8:54	TBS系のドラマ収録	CX系のドラマ収録	バンダイ・ミュージカル 『聖闘士星矢』公演 青山劇場		**不思議少女** **ナイルなトトメス** CX系　収録
なるほど・ザ・ワールド CX系　収録		**MOONLIGHT 抱きしめて** 文化放送　夜11:00～11:30 **真夜中ジャンクション** TBSラジオ　夜0:40～1:00	TBS系のドラマ収録	CX系のドラマ収録	バンダイ・ミュージカル 『聖闘士星矢』公演 青山劇場	**KURA KURA** ANB系　夜0:35～0:55	**不思議少女** **ナイルなトトメス** CX系　収録
なるほど・ザ・ワールド CX系　収録	**ROLLING PARTY** ラジオ　山梨放送 ※放送時間は地方によって異なります	**世界陸上特番** NTV系　夜7:00～8:54 **真夜中ジャンクション** TBSラジオ　夜0:40～1:00	TBS系のドラマ収録	CX系のドラマ収録	バンダイ・ミュージカル 『聖闘士星矢』公演 青山劇場		**不思議少女** **ナイルなトトメス** CX系　収録
なるほど・ザ・ワールド CX系　収録	**ROLLING PARTY** ラジオ　秋田放送 岐阜放送　宮崎放送	**真夜中ジャンクション** TBSラジオ 夜0:40～1:00	TBS系のドラマ収録	サランラップ　コマーシャル・フィルム 収録中	バンダイ・ミュージカル 『聖闘士星矢』公演 青山劇場	コンサートの問い合わせ　９月７日　大阪 キョードー大阪 ☎06・345・2500	**不思議少女** **ナイルなトトメス** CX系　収録
なるほど・ザ・ワールド CX系　収録		**千のAQUIHO** FM群馬　ほか7局ネット 昼4:00～4:55	TBS系のドラマ収録 **サウンドパーティー** NTV系　昼4:00～4:55	サランラップ　コマーシャル・フィルム 収録中	バンダイ・ミュージカル 『聖闘士星矢』公演 青山劇場	コンサートの問い合わせ　９月８日　東京 キョードー東京 ☎03・5237・9000	**不思議少女** **ナイルなトトメス** CX系　収録
田村英里子の **ビー・マイ・セルフ** 東海ラジオ 夜9:30～10:00	**ROLLING PARTY** 文化放送 昼4:30～5:30	**群馬サンヨー電機** **イベント** **まじかる頭脳パワー** NTV系　夜8:00～8:54	TBS系のドラマ収録	CX系のドラマ収録	バンダイ・ミュージカル 『聖闘士星矢』公演 青山劇場	**週刊スタミナ天国** CX系　昼1:00～2:25	**週刊スタミナ天国** CX系　昼1:00～2:25
愛知厚生年金会館 コンサート **キラキラサンデー** 文化放送 昼12:30～1:00	**ROLLING PARTY** ラジオ　中国放送 長崎放送　南海放送 九州朝日放送		TBS系のドラマ収録	CX系のドラマ収録	バンダイ・ミュージカル 『聖闘士星矢』公演 青山劇場	**ハートにribbon** ニッポン放送 夜10:00～10:30	**不思議少女** **ナイルなトトメス** CX系　昼9:00～9:30

NTV：日本テレビ　CX：フジテレビ　ANB：テレビ朝日　TX：テレビ東京　MBS：毎日放送

加藤幸子 CM GIRLS

キュートな笑顔のエクボちゃんだ!!



今回は、カップスターのCMに出演していたエクボがカワイイ女の子、加藤幸子ちゃんの登場だ。

撮影では振り付けを覚えるのが大変だったらしいけど、イイこともあったらしいぞ。「撮影のあと、カップスターが家にたくさん届いてうれしかったナ♡」という幸子ちゃん。学校ではどんな女の子なのかな？「普通の女の子だと思うんですけど、いつもニコニコしているって言われるんです」とのこと。かわいいエクボは、きっと毎日の笑顔の賜物なんだね。

ではファミコン通信お約束の質問を。ファミコンは好き？「前はよくやってたんですけど、今は忙しくてやってません」とのお答え。そんな幸子ちゃんに、好きな男の子のタイプも聞いてみたぞ。「いっしょにいてアキない人。ウジウジしてはっきりしない人は嫌い」なんだって。

「これから幅広くいろいろなことにチャレンジしていきたいと思いますので、みなさんも応援してくださいネ」という幸子ちゃん。テレビドラマや映画に出演する日も近いかもしれないぞ⁉

●加藤幸子（かとう　さちこ）
本名：同じ
昭和48年４月20日埼玉県生まれ　18歳
身長：167センチ　B79・W59・H85
くつのサイズ：24センチ　血液型：Ａ型
レターのあて先
〒106　東京都港区麻布十番3-10-12-301
イエローバス　加藤幸子係



NEWS CLUB

GoodS

毎週、まいしゅう、マイシュウ、シューマイ、おいしいシューマイ崎陽軒。ところで、新製品やおもしろい珍品をところ狭しと紹介しているこのコーナー、欠かさず読んでくれているよね？　たまにしか読んでない？　オイオイそんなことじゃ立派なグッズマンになれないぜ!!　え？　グッズマンって何かって？　チッチッチッ。まだまだユーはヒップイズブルーだな。いまじゃ女のコにモテモテなナイスガイ、それがグッズマンなのだ。アッシーやメッシーが女のコにチヤホヤされたのは、もう１世紀前の聖飢魔Ⅱ、デーモン小暮……。

で、グッズマンとはひと言でいえば、トレンディーな情報をいち早くキャッチする情報マンだな。ねぇカノジョ、ナウでオシャレなグッズがあるんだけど、一緒に遊ばない？　と、六本木あたりでグッズマンがひと声かければ、もう彼女はメロメロ！　そこでだな、そのトレンディーでナウでオシャレで、そのうえギャルがメロメロ関係のグッズをどこで見つけるかというと……。そう、このGOODSのコーナーで見つければいいのだ。

このコーナーは日本全国、北は北島三郎から石倉三郎、南は南野陽子からキャロライン洋子までよりすぐった有能なグッズマンたちの情報によって作られているのだ。各地のグッズマンは、最新情報が入ると、すぐに編集部グッズマン総本部にファックスでその情報を送ることになっている。東京都の南千住に住んでいるグッズマン三上(24歳)からは、グッズマンになれて光栄です、田舎のマザーもマザー牧場でトレビアーンとスピーク・ラーク。との電話が入った。

もう、何が言いたいのかキミはわかったね。そう、このコーナーを毎週欠かさず読めということだ。



⬆ミニコンポやLDプレーヤーに接続すれば、カラオケマシンに早変わり。CDやLDなどの曲のボーカル部分だけをカットできるので、最新のヒット曲をカラオケとして練習するのには最適。歌に合わせてコーラスを付けられるコーラス本機能などの機能が満載。**●カラオケ・キーコントロール・ミキサーMX-7　39800円　ケンウッド　☎03・3486・5520**



⬅通勤、通学などの満員電車でチカンにあっても、はずかしくて声も出せないのが若い女性の心理。そんなときはこのポケットブザーかわいい保安官でチカン退治。かわいい保安官の星バッジボタンを押すと、アメリカンパトロールのサイレン音でチカンに警告。コンパクトでカラーバリエーションも豊富。**●ポケットブザーBH-207かわいい保安官　松下電池工業　2200円　☎06・991・1141**

⬇彼女とのデートの日、旅行に行く日、誕生日など待ち遠しい日を、あと何日と自動的にカウントダウンしてくれる時計なのだ。時計の下には、カウントダウンしている目標の日が何の日なのかを表示する、表示板が付いている。カラーリングは、このブラックとホワイトの２種類。自分の誕生日にタイマーをセットして彼女に贈れば、プレゼントのお返しは間違いなし!?　**●残日数表示クロック　ラブリーデイズ　4000円　ツインバード工業　☎0256・92・7455**





⬅水性顔料芯を使用している水性色鉛筆。この水性色鉛筆で絵を描いたあと、水で濡らした絵筆でなぞると、まるで絵の具で描いたような水彩タッチを得ることができるのだ。顔料芯使用のため、混色が自由自在。オリジナリティーのある色相が楽しめるのも特徴だ。**●ユニウォーターカラー　36色セット(絵筆１本付き)：6000円　単色１本：150円　三菱鉛筆　☎03・3458・6271**

今週の VERY GOODS



⬅手のひらサイズのカワイイラジコンカー。車体内にニッカド電池が内蔵されており、たった45秒の充電で2分間の走行が何度でも可能なのだ。ウイリー走行、ウルトラスピンなどのアクロバット走行も送信機のふたつのボタンで自由自在。●テーブルサーキット チャーG 各3千480円 トミー ☎03・3693・8630



⬆海や川など、水辺のレジャーに最適な全自動コンパクトカメラ。生活防水タイプなので、カメラが水に濡れたり砂や泥で汚れても、水道の水で丸洗いできるのだ。ストロボ内蔵なので、夜の浜辺でも大活躍だぞ。
●カルディア ウエイビー 36800円
富士写真フイルム ☎03・3406・2981



⬅⬇ゲームボーイ本体、ゲームカセットなどがスッポリ収納できる、キャリングケース(写真左)とウエストポーチ(写真下)だ。クッション材を使用しているのでショックには強い。**●キャリングケース:1980円 ウエストポーチ:1500円 ヒロ ☎03・3737・0301**



●ソフトビニールキット ウルトラマン

海洋堂 2500円
☎06・909・1051

ジュワッチ!! トアッ!! ヘアッ!! と正義のために戦い続けるウルトラマン。いまや世界のスーパーヒーロー。外国じゃウルトラマングレートとして映画化されたほどの人気ぶりなのだ。いまでも、ウルトラマンの人気は衰えることを知らない。

そこで、ウルトラマンはキミたちの期待に応えて、ブラウン管から飛び出したぞ。リアルなソフトビニール製の人形として登場したのだ。もちろんウルトラマンだけではなく、ウルトラセブン、バルタン星人、ゼットン、キングジョーなど種類も豊富。値段もだいたい3000円前後とお手ごろなのだ。写真はすべて塗装済みの完成品。買ったときは、塗装されていないのだ。自分で好きな色に塗装して机の上に飾れば、ペーパーウエートとしても使用できるね。

海洋堂には、このウルトラマンシリーズのほかにもいろいろな種類があるのだ。





LeisurE

怪談はお盆だけなんてもう古い!?
豊島園で夏の終わりの恐怖体験

皆さん、こんばんは。今夜は皆さんを、東京都内の豊島園で体験できる、血も凍るような恐怖にご案内しましょう。夏も終わりの今ごろになってお化けなんてとお思いのかたも、ここでなら夏休みのしめくくりにふさわしい恐怖を楽しめるのです。では取材を担当したスタッフの声をお聞きください。

「豊島園には、お化け屋敷とミステリーゾーン、ふたつの怪奇スポットがあるんです。僕のおすすめは乗り物で移動するタイプのミステリーゾーン。歩く必要がないから、通路に照明がなくて、とにかく真っ暗なんですよ。自分の指先も見えない暗闇のなかを進んでいくのは、本当にドキドキものです」

「俺も長いことカメラマンやってるけど、今回のお化け屋敷はすごかったね。撮影の準備をしてたら、しかけの照明がスーッと消えたんだ。係の人に直してもらって、撮ろうとするとまた暗くなっちゃう。けっきょくそこは撮影できなかったんだけど、後で聞いたら故障なんかどこにもなかったんだって」

皆さんも、この怪奇と恐怖にみちた世界を経験してみてはいかがでしょう。では、また来週。



➡お化け屋敷は純和風の世界。こんなに魅力的なお姉さまが、暗闇のなかであなたたちをお待ちしています。「あら、ちょいとそこの若いおかた、あたしの好みだねえ。ここに上がって、まあゆっくりしていきな」なんて言われたら、あなたはどうしますか?

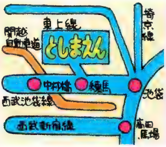


⬅よお、お前も車に乗ってんのか。俺もさ、いい気持ちでドライブしてたらこんなになっちまってなあ。もう何年このミステリーゾーンにいるんだか……。お前も気をつけて運転しなよ。え、自動で動いてるのに乗ってるだけ？　危ねえなあ、ちゃんと出口までたどり着けるかわかんないぜ。



⬆いつもにぎやかな遊園地の片すみに、ひっそりと静まりかえっている建物。ここには、今日も刺激と恐怖を求める人々が集まってくる。何が待ちうけているのかも知らず……。

アクセスデータ＋α



池袋から、西武池袋線で練馬へ。豊島園行きの電車に乗りかえ、豊島園駅で下車すれば、目の前が豊島園だ。入園料は大人1600円、子供800円。ミステリーゾーンは350円、お化け屋敷は250円で入場できる。お得な割引セット券などがあるぞ。問い合わせは☎03・3990・3131まで。帰りに池袋で映画や食事、なんてのもしゃれてるね。

EaT

うまい水をさがせ!!

都市部を中心に、ミネラルウォーターが売れている。それも飲食店なんかじゃなくて、一般家庭の人たちが買っていくんだって。たしかに水道水よりは格段にうまいもんね。通によると、うまいのは国産の水で、なかでもビールメーカーの水がイカすという話だぞ。



⬅⬇硬水買うならコントレックスさ。とにかくミネラルが多い。カルシウムも牛乳以上だしね。でも市販されてないのだ。通販だけなので、欲しい人はペリエに問い合わせてね。硬水がキライな人には日本人向けのボルヴィックがおススメ。●コントレックス　12本4000円　ボルヴィック　200円　ペリエジャポン　☎03・3408・8321



➡ろ過してきれいにした加工水。まじりものがなくて、さらっとしてるよ。日本人好みの味だね。三ツ矢サイダーの原料水なのだ。●アサヒきれいな水PET2リットル　260円　アサヒビール　☎03・5608・5126



➡コントレックスに次ぐミネラル含有料を誇り、店頭で買えちゃうスゴイやつ。写真は500ミリリットルだけど、1.5リットルも230円で売ってるからね。●ヴィッテル　120円　サッポロビール　☎03・3572・6111



⬆ある程度のミネラルを含んでるから、味わい深くてとっても日本人好み。だって日本アルプスの水だもんね。味で選びたいキミはコレ!!●キリン安曇山水　200円　キリンビバレッジ　☎03・3292・5500

EATあらかると

水には硬水と軟水がある。日本は軟水で、ヨーロッパが硬水ね。硬水っていうのはミネラルの多い水のこと。ときどき下痢しちゃう人がいるけど、あれはマグネシウムのせいなんだ。でもカルシウムもたっぷりだし、体にいいからおススメだよ。

Animation

時の流れに束縛されない永遠の少年『超人ロック 新世界戦隊1』リリース！

超人ロックというキャラクターが生まれてから、24年にもなる。コミックス(現在38巻まで刊行)は500万部を突破し、イメージアルバム、映画、ビデオなどの様々なメディアを通して、今もファン層を拡大しているスゴイ作品だ。

そのロックが、50分×2本の長編アニメとして、ビデオになったのだ。制作期間は1年6ヵ月と、通常のビデオより3倍は長い。しかも、以前発売されたオリジナルビデオでは予算の都合上使えなかったフルオーケストラでのBGM録音も実施され、高いクオリティーを誇る仕上がりになっているのだ。

銀河連邦のコンピューターによるエスパー抹殺計画に巻き込まれたロックたちは、エスパーどうしの戦いを余儀なくされる。何百年も少年の姿のままで生き続けるロックに、平和はないのか？

今回はシリーズの人気キャラクター、ランの声優に佐々木望を起用。熱演が光ってるのだ。



⬅『超人ロック 新世界戦隊1』は、9千800円、バンダイより発売中だ。2巻は、10月24日発売予定。コミックスもSG企画より発売中だ。イメージアルバムも、コロムビアからリリースされている。



⬇超能力を持っていても、人間であることに変わりはないはずなのに。いつも追われる身になってしまうロック



⬆今回は、ちょっとタブーに挑戦。というわけで、この髪型のロックが、なんと髪を溶かしてしまうシーンがある。それだけでも一見の価値があるかもしれない!?

DATA CATCH

アニメ主題歌大行進!!

今年もまた、アニメの主題歌をた〜くさん集めたコンサートが行なわれるぞ。

全体は2部構成になっていて、第1部はビデオアニメ『ジャングル大帝』のフィルム上映会。これは故手塚治虫の原作に冨田勲の音楽を加え、アニメ交響詩として映像化した作品なのだ。

そして第2部がアニメ主題歌のコンサート。出演者は堀江美都子、水木一郎、串田アキラ、斉藤小百合、影山ヒロノブ、川村万梨阿などなど。コロムビア所属の人気アニメ歌手が、ドドーンと惜し気もなく勢ぞろいなのだっ！

開催日は9月21日で、場所は東京・郵便貯金会館メルパルクホール。開演は16時30分だから、学校から帰って着替えてから出かけても間に合うね。チケットは全席指定で2000円。くわしくは、日本コロムビア学芸宣伝グループ ☎03・3583・0492まで。



⬆アニメ主題歌の女王。堀江美都子。彼女が今までに歌ったのはなんと500曲!!

Items

夏だけなんてもったいなーい!? 帽子はオールシーズンのアイテムだ

6月から8月にかけ、強い日差しを防ぐための帽子は、生活に密着したアイテム。でも、実用的であればそれで良しでは、ちょっと味気ないよね。どうせ選ぶなら、できるだけセンスが良く、持ってるだけで自慢できるようなものを選ぼう。どうせ買うなら日差しの強いときだけじゃなく、1年を通してかぶれるようなものがいいね。



➡紹介した帽子についての連絡先は、●OCTPUSARMY池袋店 サンシャインYOU B1 ☎03・3971・2797

●FASHION ADVICE

帽子で一番気をつけたいのが、汚れてしまった場合の手入れだ。ちょっと汚れたからといって、気軽に洗たく機で洗うわけにはいかないからね。ただし、帽子のツバの中身がプラスチックなら、洗たく機で洗っても大丈夫。そのとき洗たく機は、ソフト水流の手洗いモードにしておくのがベスト。というわけで、帽子を買うときは、ツバの中身がプラスチックかどうかを、店の人に確認するようにしよう。



⬆ジョージア工科大のトレードマーク入りカレッジ・キャップ。●2900円

⬇アメリカのメジャーリーグ、オリオールズの野球帽。オレンジのツバが鮮やか。





⬆(左)カンザス大学のカレッジ・キャップ●2900円 (右)ジグザグ●1600円



⬅⬆アメリカンフットボールのダラスカウボーイズのチーム・キャップ●2400円

CD

浅香唯
硝子の都



近ごろはドキッとするくらい色っぽくなった浅香唯ちゃん。ひさびさのニューアルバムは、都会で暮らす、硝子のように傷つきやすい若者の心を切なく表現している。作家陣もバラエティー豊か。サザンオールスターズの大森隆志作曲による『宇宙への手紙』や『サイクリングガール』では、幻想的な新しい世界を発見できるぞ。

●ハミングバード
発売中/3008円[込]

中村あゆみ
カレンダーガール



●ハミングバード
発売中
3千8円[込]

初めて全作品の作詞作曲を手がけた1年振りのアルバム。今までよりも自分をテーマにした曲が増えた。変わらぬパワフルな歌声にはシビレルぞ。CFソング、『HERO』、『風を感じて』を含む全11曲。

東京少年
帰り道



●ビクター音楽産業
発売中
3千円[込]

ボーカルの笹野みちるが学業に専念するため、解散が決定した東京少年。少しさびしさを感じさせるラストアルバムだ。基本的にのどかな曲調が多いけれど、独特な視点の歌詞にはドキッとさせられる。

高橋幸宏
A NIGHT IN THE NEXT LIFE



●東芝EMI
発売中
3千円[込]

今年4月29日に行なわれたライブを収録。『愛はつよい』や懐かしの名曲『音楽殺人』など16曲がギッシリ。強力なサポート陣にも注目だ。大人っぽい、ミディアムテンポの打ち込みサウンドが心地よいぞ。

植木 等
"いろいろあるよ、いろいろね"



●ファンハウス
発売中
3千円[込]

還暦を過ぎながらも、そのパワーはとどまるところを知らない、植木等。今年になって行なわれたライブを収録したアルバムだ。名曲のメドレー『スーダラ伝説』の熱唱ぶりには感動を覚えるぞ。

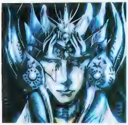
カラー・ミー・バッド
C. M. B.



●ワーナー・パイオニア
発売中
2千400円[込]

人種問題で暴動まで起こった話題の映画『ニュー・ジャック・シティ』の挿入歌『アイ・ウォナ・セックス・ユー・アップ』を収録。"ラップ命"のMCハマ男くんにも聞かせたい新進気鋭の大ヒット曲。

J·D·K·BAND 2
ゲームミュージック



●キングレコード
9月5日発売
3千円[込]

フュージョンアレンジ全盛のなか、独自の路線をひた走るJ.D.K.。5曲のボーカルバージョンを含む全10曲を収録した最新作だ。今回は、全体的にシブめの選曲なのだ。9曲目のバラードは必聴だぞ。

Video

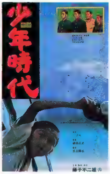
右脳と左脳の[illegible]



●ソニー
115分/発売中/5千500円[込]

米米CLUBの最新ツアー、ANTI-SHARISHARISMのライブビデオ。お得意のステージパフォーマンスから始まって、スローバラード、ダンスビートと、米米らしさをたっぷり楽しめる。ラストから2曲目、アカペラバージョンの『浪漫飛行』は泣かせる。

少年時代



●東宝
117分/9月1日発売/4千757円

日本アカデミーなど各賞を総なめにした名作が廉価版で登場だ。昭和19年、戦況厳しいおり東京の小学生、進二は富山へ疎開することになった。彼はいじめやグループでの争いなど、さまざまな出来事に巻き込まれながらも強く生きていく……。

BookS

小林信彦
背中あわせのハート・ブレイク



●新潮文庫/480円[込]

1960年代にこだわりを見せる作者の青春小説。終戦当時の風俗を織りまぜ、主人公、隆と美少女ケイの恋愛をさわやかに描く。アメリカとのカルチャーギャップを体験する日本人の姿が興味深いぞ。

宗田 理
快傑TVジャッカーズ



●角川文庫/470円[込]

"神様"を演出し、TV局や政治家までを巻き込んだいたずらをエスカレートさせる、高校生5人組。彼らの大活躍を描くユーモアミステリーだ。大人たちをキリキリ舞いさせるアイデアはじつに痛快。

博学こだわり倶楽部編
ヒット商品笑と涙なき戦い



●青春BEST文庫/460円[込]

ヒット商品が生まれ、消えてゆく事情の裏の裏まで楽しませてくれる1冊。三角パック牛乳が消えた理由、鉄骨飲料対ファイブミニの勝負のゆくえ、宅急便全盛までのいきさつなど、データも満載だ。

MoviE

友情、努力、そして勝利はあるのか？
悪ガキが大活躍する『トイ・ソルジャー』



みんな、『ダイハード』は見たよね。30人の人質をとって高層ビルをジャックしたテロリストに、ひとりの男が立ち向かう、あの名作。

このアイデアをそっくりいただいたんじゃなかろーか、なんて思っちゃうのが、この『トイ・ソルジャー』なのだ。犯人はアメリカ政府につかまった麻薬王の釈放を要求する組織、舞台はビルと全寮制の私立学校、人質は合計92人の生徒と先生。そして、登場する過激派グループが、ミサイル・ランチャー、H&KMP5、さらに高性能時限爆破装置まで持っていて、人質たちを恐怖のドン底にたたき落とす……。とくれば『ダイハード』の影が見えてきちゃうよね。



さて、この映画ならではの部分は？ それはヒーローが５人もいるところなのだ。ヒーローといっても、じつは全部子供なんだけど、これがバカにできない活躍を見せてくれるぞ。この５人、ふだんは落ちこぼれの問題児で、いたずらの天才と校則破りの常習犯ばかり。だから、学校内の抜け道とかにメチャ詳しくって、この非常事態に実力を発揮するのだ。ほかのマジメ生徒は犯人のいいなりなのに、彼らだけはあの手この手で脱出を試みようとする。こりゃ、なかなか痛快だ。



ここでモノをいうのが５人のチームワーク。ひとりが犯人の目を盗んで命がけの伝令に走れば、残った４人が危険をおかしてそれをフォロー。ハラハラドキドキするけど、見ててさわやかなのだ。当然、いままで以上の友情も生まれ、精神的な成長もするしね。つまり、青春映画としての要素もあるわけ。

この５人を外から助けるのが政府の面々と教師。ところが、お役人たちが規制にとらわれすぎて融通がきかないとくるから、じれったさが生じて、ますます落ちこぼれくんたちに肩入れしてしまう。だって、彼らは精いっぱいがんばってるんだもん、応援したくなってあたりまえだョ。

こう書くと、なんだか落ちこぼれ讃歌みたいだけど、それがこの映画にドラマ性をプラスしてるんだからしょうがない。彼らの活躍を、まずはタンノーしてみてね。

渡辺麻紀

トイ・ソルジャー
公開中

筋肉少女帯 内田雄一郎の アマい生活

私はアニメ絵が嫌いだ。軟弱であるし、非現実的であるからだ。だが、その存在がある程度定着している事実は認めざるを得ない。露出度の高い鎧を着た女の子のウエストは30センチぐらーい！ などと完全に様式を確立している。やはり好きな人は好きで、それなりの需要があるのだろう。

しかし、最近その手の絵柄がちまたに氾濫しすぎていると思う。好きじゃない人だっているんだよ！ やたらになんでもかんでもアニメ絵使えばいいってもんじゃねーだろう！ 私は嫌いなのよ、本当にっ。いやいやいや、そんな狭い心ではいかん。なにごとも食わず嫌いは良くないことだ。なかには興味をひかれるものだってあるかもしれない。



某ゲーム雑誌に『ヴァスティール』というゲームが載っていた。SFロボットものはちょっと苦手だけど、戦争シミュレーションだから買ってみた。オープニングで、長いアニメを見せられた。とにかく長かった。しゃべるは、なんやかんやでゲームスタートまでの時間が、嫌というほど長かった。ゲームで遊ぶことを目的としているのに、オープニングのアニメを長い時間見せられてもねえ……。

ここで短絡的な私は「これだからアニメは」とか「アニメにだまされた～」と思ってしまう。そこで、善良なるアニメファン諸君に言いたい！ 私がアニメを毛嫌いするのは、このようなゲームにも関係があるのだ、と。このようなゲームを野放しにしていてはアニメ界の将来は危ない！ キミたちの愛するアニメのために、納得のいかないゲームを駆逐しようではないか。だが、やはりアニメ絵は嫌いだっ！



☗楽しみにしていた『FFⅣ』を、やっと手に入れることができたらしい。

School

流行　少女向け文庫シリーズに注目なのだ

恋愛小説の理解は女の子にモテる第一歩

そこのキミ、女の子にモテたいのに、どうしたらいいかわからなくてモンモンとした日々を過ごしてはいないかな？　ルックスのことは置いといて、モテるために必要なのは、女の子の気持ちを理解することだよね。「それがわからないから苦労してるんじゃないか！」だって？　はいはい、今回はそんなキミのためにとっておきの方法を伝授しようじゃないの。

女の子の気持ちを理解するために恋愛マニュアル雑誌を参考にするのもひとつの方法。でも、もっと進んだ方法があるぞ。それは、少女向けの文庫小説シリーズを読むことなのだ。この手の小説は、どれも恋愛をテーマにしていて、わかりやすい文体で書かれている。しかも主人公はきまって女の子なんだから、女の子の心理を学ぶためには最高の教科書なんだよね。



⬆この7月から小学館より『パレット文庫』というシリーズも登場。ますます少女文庫市場が拡大されそうだぞ！



⬅書店では少女マンガのコーナーかと思うくらいの人気ぶりが見られる。今やマンガ家を使った表紙が当然の時代なのだ。

少女向けの文庫小説はさまざまな出版社から出ているけど、代表的なのが集英社のコバルト文庫と、講談社のX文庫ティーンズハートのふたつのシリーズ。

コバルト文庫は15年前に創刊されたシリーズで、すでに800点もの点数を誇っている。創刊当初は既成の作家が中心だったんだけど、最近ではコバルト文庫を専門に書く作家が増えている。内容はバラエティーに富んでいて、文学的な読みごたえがある作品も多い。現在の人気作家は、氷室冴子、藤本ひとみ、山浦弘靖というところ。読者層は高校生以上が中心だ。

いっぽうのX文庫の創刊は1987年。背表紙をピンク色に統一していること、そして女性作家しか起用しないことが特色となっている。内容は学園ものが多く、作品に登場する会話も、学生が使いそうなリアルさを追求しているのだ。読者層は中学生が中心って感じ。こちらでは、花井愛子と折原みとの人気が高く、新刊を出せば50万部は売れるというからすごいよね。

この文庫シリーズの大人気ぶりを見ると、女の子がいかに恋愛にあこがれているかわかるでしょ？　理想的な恋愛を小説に求める女の子たち……、その姿を頭に入れておいて人気作品を読んでみれば、どんなタイプの男が女の子にモテるのか、バッチリわかるって寸法なのだ。本屋にこっそり走れ！

将来　学生だってまじめに年金を払う

お金の出どころはやっぱり親？

国民年金なんて自分には縁のないもの、なんてのんびり構えてるキミ、そろそろ心の準備を始めたほうがいいかもよ。というのも、



⬅月々9千円の支払いは学生の身にはヒジョーに大きい！

今年の4月から、20歳以上の学生にも国民年金への加入が義務づけられたからなのだ。ただし厚生省の調査によると、国民年金にきちんと加入している学生は約4人にひとりと、まだ少ない。その代金を実際に支払うのは学生の親、というケースも多いため、親からの不満の声も多いんだって。しかし、年金を払わなきゃならないのは事実。今から親にゴマをすっとく？

教科　社会の教科書に"新聞"が登場！

ますますマスコミの知識を深めちゃう

'92年の春から小学校5年生の社会科の教科書に、新聞という項目が登場するぞ。これは、新しい学習指導要領で、情報を活用することの大切さを教えることが決まったためなのだ。

ちょっと意外な事実だけど、これまでの社会科の教科書では、マスコミについてはほとんど触れていなかったんだって。来年からは、帝国書院と中教出版の2社の教科書に新聞の項目が登場、ほかの出版社もあとに続くと見られているのだ。これで、子供のころからマスコミに就職することを希望する人が増えるかもね？



⬅こんどはマンガを取り上げて、と言う声もある。

FORMULA 1 Inside Story



文：すがや みつる

●中嶋、日本で引退？

ドイツで引退を発表した中嶋悟の残りレースでの健闘が期待されているが、一部に中嶋は日本で引退し、最終戦のオーストラリアでは、昨年ブラバムに乗っていた地元出身のデビッド・ブラバムが、ティレルのハンドルを握るのではないかとささやかれている。

●アメリカがなくなる？

来年のF1カレンダーからアメリカグランプリが消えそうだという噂がしきり。またハンガリーグランプリもなくなり、代わりに南アフリカ、オーストリアが復活しそうだとか。九州のオートポリスでの開催が噂されている、アジアグランプリの名前はないようだ。

F1カレンダーは年末に公式発表されるが、世界選手権という格式からも、場所は変わってもアメリカグランプリがなくなることはないだろうと見られている。

●ヤマハ、レイナードと提携？

今年ブラバムにエンジンを供給しているヤマハは、来年から参戦予定のレイナード（現在F3000、F3のマシンを製作販売）にエンジンを供給するらしいという噂がかけめぐっている。

●アウディもF1に参戦？

メルセデスがF1に参戦するというのは、もはや既成の事実として語られているが、それに続いて同じドイツのアウディもF1に参戦しそうだとのこと。

ベルギーグランプリの見所はココ！

ベルギーグランプリの会場となるスパ・フランコルシャンは、雨で有名なコース。スパ・ウェザーという言葉があるくらいだ。予選、決勝レースの3日間が晴れ続けることはめったにない。雨のために予選順位が混乱すると、スタートでの接触が避けられなくなる。

公道部分も使用されるため、雨が降らなくてもすべりやすいところが多く、しかも高速コースときている。タイヤとシャシーのマッチングはもちろんだが、ラ・ソースからオー・ルージュにかけての上ぼり坂は、歩いて上ぼっても息切れしそうな急坂。それだけエンジンにも負担がかかるコースで、エンジンの信頼性が大きなポイントになる。イギリスグランプリから投入されたホンダV12エンジンのバージョン3の信頼性が完全になっていれば、ここを征するのはセナになりそうだ。セナは3年連続でベルギーで優勝しており、得意なコースのひとつ。雨でも晴れでも、セナの強さは変わらない。

もし雨になったら楽しみなのが中嶋悟の走り。そしてマンセルのパフォーマンスあふれるドリフト走行にも期待しよう。

サーキットデータ

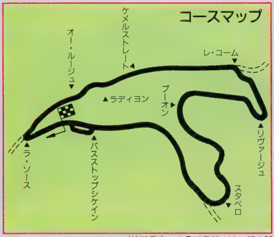
決勝開催日
8月25日

全長
6940メートル

周回数
44周

予選レコード
1'50"365
アイルトン・セナ

本選レコード
1'55"087
アラン・プロスト



フジテレビ放送予定：8月25日25：00～27：00

加藤博一の代打一発！



明かるいのが一番!!

今シーズンのヤクルトの活躍はすばらしいものがある。これはやはり、池山、広沢、川崎らの明かるさに、チームがぐいぐいと引っ張られているからだ。今回はそのなかから、自分が一番仲良くしている池山にスポットを当てたい。

好調ヤクルトのなかにあって、今シーズン、昨年以上の好成績を上げている池山。あと少しというところで、落合にホームラン王を奪取された昨年の悔しさをバネにした、見事な活躍ぶりだ。人柄に目を向ければ、球場で自分を見つけると、いまだに「ししょぉー」と叫んで駆け寄ってくるし、自分の現役最後の試合ではチームメイトでもないのに、わざわざバットにサインして渡してくれたり、ほんとにみんなにかわいがられる、気持ちのいい男なのだ。そのサイン入りバットはいまでも自宅の応接間に飾ってあって、元の持ち主の明かるさと変わらない光を放っている。また、池山は人の誕生会に押しかけてきて盛り上げる、宴会係みたいなところがある。自分の誕生日もローソクを吹き消すまえにはしゃぎまくってケーキをぐしゃぐしゃにしてしまったのだ。だけど、なぜだか憎めないんだよな。このままチームのムードメーカーとして突っ走り、シーズン終了後には、ぜひ宴会係としての大役を果たしてほしい。



◀辛い練習中でもカメラを向けられると身体が勝手におどけてしまう。サービス精神満点だ。

Athena

ゲームデザイナー養成ソフト・**デザエモン**

絵描衛門

今、ファミコンは"遊ぶ"から"創る"時代に。



デザエモンはこんなソフト

9月発売予定

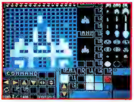
夢に描いた自分だけのオリジナルゲーム。おまかせ下さい！「絵描衛門」なら、各種キャラクター、タイトル画面、マップデザイン、それにサウンドだって自由自在！11種類のエディット機能で大満足のゲームデザイナー気分が今すぐ！楽しめるんだ！

ファミコン用カセット　¥9.800（税別）

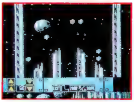
こんなにたくさんのエディット機能が。



これがマイキャラエディット



マップや、敵の配置も自由自在だ。



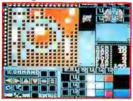
スタッフロールに自分の名前が！



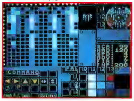
オリジナルタイトルでばっちりだ。



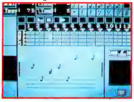
中ボスだって思いのまま。



大ボスは48×48ドットの大物



作曲も24色の音色セレクト。



絵描衛門

第1回オリジナルゲームコンテスト

目指せ！ゲームデザイナー





デザエモンで創ったオリジナルゲームで、デザエモンオリジナルゲームコンテストを開催！キャラクターデザインはもちろんのこと、敵パラメーターやサウンドだってオリジナルができるんだ！
今回のコンテストでは、そんなオリジナルゲームや、内臓のサンプルゲームをおもしろおかしくアレンジしたものなんかもOKだ。

応募方法

完成したオリジナルゲームをVHSのビデオテープにいれて、厳重に梱包し、宅配便又は郵便小包で送って下さい。住所・氏名・年令・職業（学年）・愛読雑誌・このコンテストをどこでご覧になったかを記入して同封してください。

＊優秀賞の審査にはゲームカセット本体（ロム）が必要な場合がありますので、20日の一次審査終了まではなるべく作品の消去は避けて下さい。（該当者には電話連絡をします）

〔送り先〕
〒151東京都渋谷区笹塚2-19-2
三條本社ビル4 F
株式会社アテナ
オリジナルゲームコンテスト係

〔応募受付期間〕
平成3年11月1日～11月15日

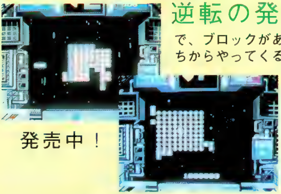
〔賞　品〕
優秀作　奨学金10万円+デザエモングッズ
佳　作　デザエモンソフト+デザエモングッズ
特別賞　デザエモングッズ

ゾクゾク登場アテナのニューゲーム

DE-BLOCK デブロック

ファミコン用ソフト
4980円（税別）

逆転の発想
で、ブロックがあっちこっちからやってくる！新しいブロックゲームの夜明けだ。



発売中！

TWIN

ゲームボーイ専用
カートリッジ
3500円（税込）

通信型ＲＰＧ
トップビュー、サイドビューでせまる斬新なマップがたまらない！



対戦型
1人でも遊べます

12月発売予定

（株）アテナ　東京都渋谷区笹塚2-19-2三條本社ビル　TEL03-3376-8860

ファミリーコンピュータ・ファミコン・スーパーファミコン・ゲームボーイは任天堂の商標です。

SUPER Famicom
スーパーファミコン®は任天堂の商標です

新発売!!



6ボタンX5段階、
ホールド付きのスーパー連射だ!

スーパーコマンダー ¥2480(税別)

●A、B、X、Y、L、Rの6ボタンに5段階、最高30発／秒の連射機能を実現。●連射速度が目で確認できるインジケーター表示付き。●指をはなしてもオート連射でプレイできるホールド機能搭載。

手になじむすっきりデザイン

連射が光るインジケーター



ホールド機能でオート連射

最高30発／秒の高速連射

実物大!

ダンゼン、連射だ!

ただ遊びはじめるだけで切り換わる!

AVセレクター ¥2480(税別)

●めんどうなコードの差し替え不要。スーパーファミコンと、他のAV出力付きのゲーム機やビデオ機器とで1台のテレビを共有できます。●ゲーム機の電源を入れただけで自動的に切り換わる自動電子切換スイッチ付き。





標準
コントローラも
ターボアップ!

スーパーターボ ¥1980(税別)

●標準コントローラとスーパーファミコンのあいだに接続するだけ。●A、B、X、Y、L、Rの6ボタンそれぞれに完全独立した連射設定が可能。●連射機能は3段階、最高15発／秒。

HORI
ホリ電機株式会社
TEL:045-933-9611(代)

※写真の商品は一部デザインが変更になる場合があります。



●全ボタン連射機能　A、B、X、Yボタンに加えてL、Rのすべてのボタンが秒間20発の高速連射を可能にする。

●多彩な連射モード　連射は2種類。ボタンを押している間連射するマニュアル連射モードと、押さなくても常に連射するオート連射モード。オート連射モードの場合は、ボタンをおせば自動的に連射がとまるので、連射の最中に撃ってはいけない敵キャラやアイテムなどが出てきたときも安心。

●親指スロー　ゲームをスロースピードにしてしまう便利なモード。スローのオン、オフは親指をほんのすこし横にずらすだけ。

●軽量、コンパクト　スーパーファミコンの純正コントローラーとほぼ同じサイズ、形に高機能を搭載。

●ケーブルは1.8メートル　余裕の長さでＴＶからはなれてプレイできるから、目にも心配なし。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

写真協力：㈱カプコン　コナミ㈱

標準小売価格**2,980円**（表示価格には消費税が別途付加されます）

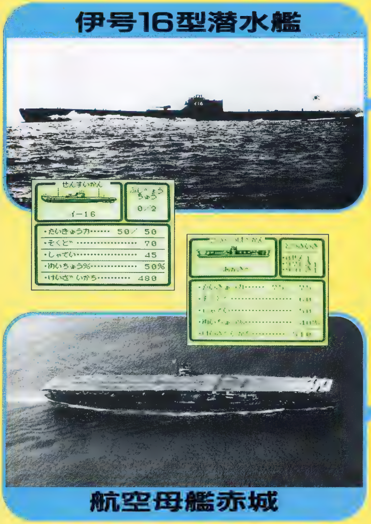
スーパーファミコン® 専用コントローラー

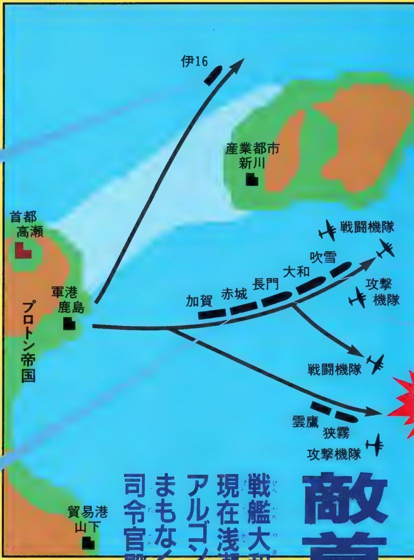
ascii Pad

アスキーパッド

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル　**株式会社アスキー**

ASCII





敵首都ワイスハース

戦艦大和を旗艦とする主力艦隊は、
現在浅瀬を迂回しつつ
アルゴン首都ワイスハースを目指して北上中。
まもなく敵主力艦隊と接触する。
司令官殿の的確な指示を待つ。

フリートコマンダーVS.は交戦状態にある2国間の海戦をリアルに描いたシミュレーションゲーム。司令官たる君の使命は戦艦、空母、航空機部隊他からなるプロトン帝国艦隊を指揮して、アルゴン連合軍を壊滅させることだ。おとり作戦を使うか、敵を包囲せん滅するか？君の戦略がこの戦いの勝敗を決めるのだ。この夏君の司令のもとに、鉄の城大和が、赤城が甦える。

フリートコマンダーVS. 4つの凄い点。

①3つのマップを制覇せよ！
戦場となる3つのマップはそれぞれ特色をもっている。どれも手ごわいが、そこが司令官の腕の見せ所だ。

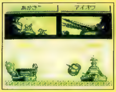
②アニメーションで戦闘シーンがよりリアル！
うなる主砲！、さく烈する機銃！フリコマVSならではの迫真のアニメーションが、戦いをいやがうえでも盛り上げる。

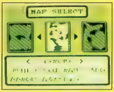
③戦略VS戦略！
一番てごわいのは友達かも!?対コンピュータ戦に慣れたら対戦プレイをおすすめする。バリエーションにとんだ戦いが飛び出すぞ！

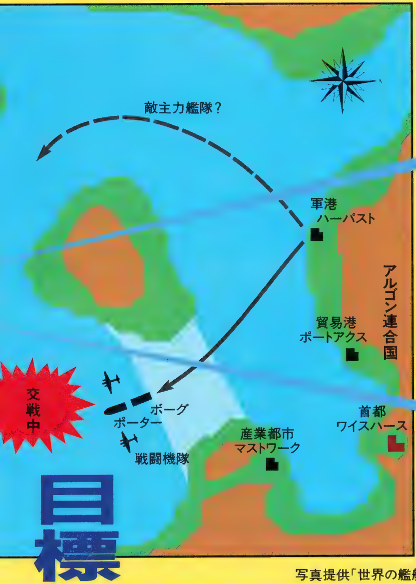
＊対戦モードで遊ぶには「フリートコマンダーVS」2本とゲームボーイ2台、通信ケーブルが必要です。

④フリコマVSはノーヘクス！
フリコマVSにはユニットの動きを制御するヘクス（マス目）がない。自由自在にプレイしてほしい。







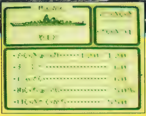


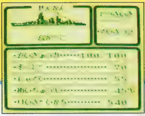
◀アイサ海戦 7日目 23時30分

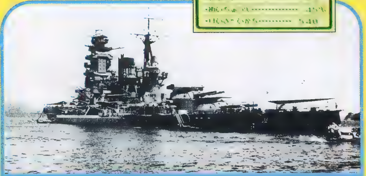
このイラストは実際のゲームマップを使用し、シミュレートしたものです。
攻略の参考にして下さい。

戦艦大和









戦艦長門

写真提供「世界の艦船」

超ド級海戦シミュレーション

FLEET COMMANDER -VS.-

フリートコマンダーヴイエス



新発売

標準小売価格 4,635円
（表示価格には消費税が含まれています）

ゲームボーイ™ 専用カートリッジ

- 2メガROM+バッテリーバックアップRAM
- DMG-FCJ

Nintendo GAME BOY 対戦型 1人でも遊べます

ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

そろそろ新しいなにかが欲しい
究極のRPGを考える



人はRPGが好きだ。好きだからこそ考える。ほら、よく言うじゃない。好きこそモノの上手なれって。あれ、ちょっと違うかな。え、あってるの？　でもやっぱり違うような気がするなあ。もうどっちでもいいや。

宣言　ユーザーフレンドリーなゲームには飽きた

みんなも知ってのとおり、PPGの人気はあいかわらず高い。発売されているゲームの本数を見てもわかるし、読者の人気投票を見ても一目瞭然。とくに4大RPGと呼ばれるシリーズは、その傾向が顕著だ。メーカーうはうはユーザーどきどきって感じ。

ところで、この4大RPGの人気が高いのはなぜなんだろう。

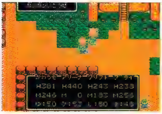
まず、やってて飽きない。イベントがあっちこっちにちりばめられているし、見たこともない新しい敵がつぎからつぎへと登場する。

そして意地の悪い謎がない。納得のいかない行き詰まりがないのだ。だれにでもエンディングを見ることができちゃう。猿でもだ。

最後にそのゲーム独自の味つけがされているということ。グラフィックやストーリーはもちろん、システムにもそのゲームなりの工夫がされている。それは続編が登場するたびに改良されて、より洗練されたものになっていく。

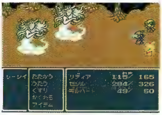
いまあげた3つは重要なことだけど、これが人気の秘密のすべてじゃない。ほかにもたくさんの理由があげられるはずだ。でも共通して言えることがひとつある。どれもがユーザーフレンドリーということだ。すべてのことが、プレーヤーの立場で考えられている。これは本来ありがたいことなんだけど、でもよーく考えてみれば、それによって失われてしまったすばらしい発想もあるはず。第一ユーザーフレンドリーなRPGは、世のなかにあふれかえっている。親切丁寧、老後の世話まで見てくれるような錯覚に陥る親切ゲームには、もう飽きてきたという人も多いんじゃなかろーか。そろそろユーザーフレンドリーの楽しさから一歩抜け出したものが登場してもええんじゃないか。そこでワシらは考えた。比類なきアンチユーザーフレンドリーなゲームというものを。んじゃ、その発想を具体的に提示していこう。





⬆このゲームなくして、ユーザーフレンドリーは語れず。それほど徹底してる。

⬇新機軸で楽しませてくれるが、それもユーザーフレンドリーの範囲内でのこと。





⬆前者ふたつにくらべると感じにくいが、立派にユーザーフレンドリーしておる。

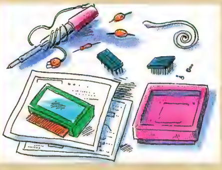
究極のRPGのために その1 ハード編

ユーザーフレンドリー指向の歴史は古い。なんたってゲームが世のなかに現われ、よいゲームと悪いゲームの区別がつけられるようになったときから、すでに存在しているのだ。もちろん、よいゲームはユーザーフレンドリーなゲームっていうわけ。

そしていままではゲームをプレーする前から、ユーザーフレンドリーらしさに触れることができる。たとえば、ゲームを買ったときには、カセットを取り出して、ゲーム機に差し込むだけ。だれでもプレーできる。わからないことがあれば、マニュアルを読めばよい。至極懇切丁寧だ。でもこんなのは、あまりに当たり前すぎる。ちっともドキドキしやしない。この時点でひと工夫してみようじゃないか。

組み立てないと遊べない

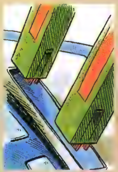
全国1000万人のハンダ野郎は喜べ。自分で組み立てたゲームで遊ぶ楽しさは、やってみた者でないとわからない。といってもワシもやったことはないが、きっと楽しいはずだ。専用ハンダごてがセットになっているから初心者も安心。ホッとひと息。



セーブができない

もちろんパスワードもなし。とにかくクリアーするまでがんばるのだ。1日1時間ずつプレーしようなんていう軟弱な考えでは、いつまでたっても立派な社会人にはなれないぞ。

嗚呼無情



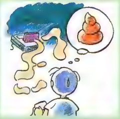
カセットが入らない

カセットはふつう、ゲーム機のスロットの形に合わせて作ってある。ゲーム機に媚を売ってるようでシャクなので、こうしてみました。

無味無臭

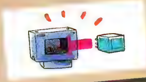
カセットから臭いが漂う

各場面に合わせた臭いが、カセットからプーンと漂ってきた日にゃあんた、たいへんだよ。なにがたいへんって、ほらあれだよ、あれ。ぶったまげちまうよ。腰を抜かさないように、いまから心の準備を整えておかなきゃな。まずは深呼吸からいこうか。



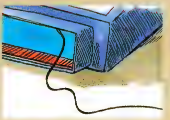
別売りのオプションがないと遊べない

カセットは50円。買ってきて遊ぼうと思ったらオプションが必要なことに気づく。ただしオプションは7万6500円だ。そんな予想もできないような刺激がなければ、これからのゲーム、ダメでしょ。



毛がはさまっている

ゲームカセットは無味乾燥すぎていけない。人間らしさがないのだ。そんなところに毛の1本でもはさまってみなさい。ほら、なんか温かみが感じられるでしょ。毛をわざわざはさみこんでいる人がいると思っただけでも、幸せな気持ちになれるってもんだよ。



規格の合うハードがない

どのゲーム機用のソフトかわからない。買ってから試行錯誤するべし。しかもハズレを買ってしまうと、どのゲーム機でもプレーできない。買うときからすでに、ドキドキもんのスリルを味わえるなんて幸せ。

値段が高い

ほんのひとにぎりの、限られた人にしか買うことができないRPG。庶民の生きる糧、希望の星として燦然と光り輝くのは間違いない。

マニュアルが1000ページ

操作方法はもちろん、オープニングからエンディングまでのストーリーを克明に掲載。これがあれば、もうゲームをプレーする必要がなくなるぞ。忙しいあなたにピッタリ。



虎視眈眈

バックアップがランダム

いつ死んでもいいように、こまめにセーブする者は邪道だ。緊張感がなくなっちゃうでしょ。それを未然に防ぐのがこれ。セーブができるかどうかは、神のみぞ知る運しだい。これなら真剣にプレーせざるを得ないはずだ。

見えない

学校に持っていったとき先生に見つかって没収されたり、泥棒に盗まれるなんていう心配がないぞ。なんせ見えないんだからな。ただし自分でも見えないから、なくしたときは地面をはいつくばって探せ。

売ってない

お店では売ってない。日本全国、行く先々にあるヒントを頼りに、ゲームのありかを探し出すのだ。ゲームを手に入れるためになに、こんなことで楽しめるなんて二重の喜び。

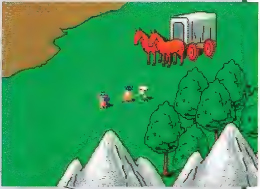


究極のRPGのために その2ソフト編

ハード面での仕様が決まったらつぎはソフトだ。実際にゲームを作成する場合には、どんなアイデアを盛り込むのか、それらのアイデアをいかにうまく結合させていくかなど、システム面での美しい結合を目指さなければならない。ここではとりあえず、思いつく限りのアイデアを挙げていくことにしよう。いずれも、近来まれに見るハードでシビアで電撃的なアイデアばかりである。これらのアイデアが盛り込まれたゲームをクリアーなどすれば、勇気百倍五十歩百歩三方一両損、昨日まで「貧弱な坊や」と呼ばれていたのがウソのような、イカシたタフガイになれること請け合いだ。タフマンはヤクルトだぞ。この愛の鞭を全身で受け止めてみるとよいぞ。あう。

山や木などが実物大

たとえば標高3千メートルのマウンテンは、ちゃんと3千メートル分登山する。遠足だ。もっとも14インチのテレビを前提にキャラクターを描いているので、デカいテレビだとそれなりに距離が伸びるが、それはご愛嬌で。



古今無双

やられると痛い

精神的苦痛は、もうヌルい。CD-ROMなら回転したままディスクがエジェクトし、フリスビーよろしく顔面めがけて飛んでくる。プレーヤー自身のすばやさと体力が必要となるアスレチック要素だ。



最初から敵が強力

プレーヤーに成長させる余地を与えないよう、最初からトップクラスの敵が続出。こういう場合は逃走命で、盗賊などを目指せ。それもまた人生。ワンツーパンチってやつ。

解けない

プレーヤーはその世界の住人という観点で作られているため、基本的にゲーム終了の概念がない。だから、解けない。始めたが最後、一生死ぬまでやり続けろ。死んだら子孫にたくせ。

死ぬとゲームオーバー

死んだらおしまい、バックアップはおろかパスワードすらない。緊張感バツグン、タマキンはキュッだ。死の恐怖を脳髄に染み込ませろ。ゲームボーイなら任天堂のロゴまで一気に戻ってもよい。

マップの広さが256万画面

技術の進歩は比類なき容量を持つ磁気的電子的メディアを出現させた。たとえば全容量540メガバイトのCD-ROM。この、無限に広がる荒野のような空き容量を埋め尽くすには、RPGならばマップを広げるのがもっともお手軽だ。たて横16画面なんぞ旧石器時代の先祖の遺産。男は黙って256万画面！ ゴビ砂漠級のマップだ。水と食糧を忘れるな。



阿鼻叫喚

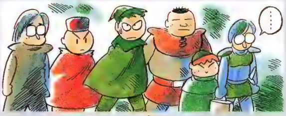
主人公が不細工

悲しい思ひ出、美形顔。そんな英雄に思い入れてはイカン。主人公はなにをしてもままならぬ不器用男。彼は今日を生きるために虚しく戦う。



女性キャラがいない

血生臭い荒野の戦闘に花を添える女性キャラも不要だ。明日を生きるためには、可憐さよりも破壊力。グッとくるスタイルよりも強靭な肉体。ボディコンよりも革よろい。むさい男が世界各地で敵をせん滅!! 戦う男は美しいぞ。



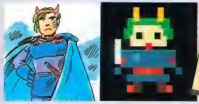
最大難関

最終目的がセコイ

ヒロイックファンタジーも連発されすぎてかっこよさが薄れてしまった。もっとせこく、身近なテーマに的を絞ろう。たとえばおばあさんの肩叩き選手権に勝つとかね。

イメージイラストとのギャップが激しい

想像力を駆り立てるために、イラストとドット絵のギャップを激しく。ドット絵からイラストまで思考がたどり着いたときこそ、キャラクターと一体になれたといえよう。

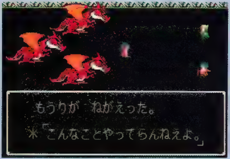


5分で終わる

鬼のように世界が狭いため（当社比）、いくらのんびりプレーしてもすぐ終わる。ただし価格が安いため、コストパフォーマンス（平均プレー時間を価格で割った値）は高級RPGと同レベル（当社比）。

究極のRPGのためにその2のつづき

戦闘中に仲間が寝返る



強い者につく。それが生き残る方策だ。仲間だってそれを知っている。主人公があまりにも魅力的でない場合はコロっと寝返ってくれちゃう。勝てば取り戻せるが負ければ今宵限りの友。友情パワー(笑)を駆使しろ。カモン。

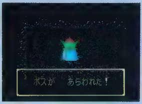
自分しかいない

孤立無援の主人公、仲間なんて気の利いたヤツはいない。思い返せば初期のRPGはそうだったじゃないか。孤独と引き替えに手に入れたものは、パーティープレーなる和気あいあいとしたものだが、男なら(女でも)孤独を愛せ。まわりの人間怪物すべてが敵なのだ。

苦楽共存

最後のボスが超弱

体力が続かないボス。ちょっと拍子抜けするが、人類の歴史を振り返ってみよう。刀、しかもなんたら銀とか伝説の宝刀で切りつけられたヤツが生き残っているか？　怪物以上のパワーを持ったヤツにかなうか？　否。リアリティーを追求すればボスは弱くなる。ヤツは頭脳で自分よりも強い怪物を操っているのだ。

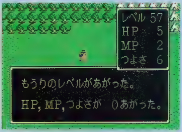


音楽がない

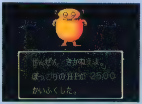
プレーヤーの想像力を駆り立て、羞恥心を葬りさるための方策。このシーンにはこんな曲が似合う、と感じたら、恥を捨てて歌え、歌うのだ！ファミコンならコントローラーIIのマイクに歌えば採点してくれるぞ。アカペラで歌えば、気分も高揚する。

成長しない

画面の中のキャラクターたちはなにをやっても初期値のまま。成長するのはアンタなのだ。連発する悲しい出来事で精神を鍛え、寸暇を惜しんでのプレーで肉体をも鍛える。楽しく遊んで身も心も鍛えよう。



敵が死なない



広大な世界を手中に収めるためには、強大な軍事力が必要となる。これを実現するため、敵は不老不死の秘力を手に入れた。したがって敵は死なない。出会ったが最後、地獄の底まで追って来るが、ちょうど最後のボスが地獄にいるのでラッキーともいえる。

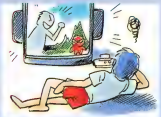
人類一家

登場アイテム1万2千種類以上

プレーヤーが持てるのは8種類のみ。これで選択眼を養うとよかろう。人生は選択につぐ選択。ガセつかまされるとアジャパーのハッパフミフミ。



オープニングデモが3時間



電源を入れたが最後、一生続くかと思われる長いデモがスタート。その世界の出来事がすべて語り尽くされアンタの脳髄を直撃。マニュアルを読む必要もなく一石二鳥なのだが、メモリーの都合で本編が短くなる可能性も秘めている。

号泣連荘

戦闘が細かい

どの部位をどんな角度で、剣の切っ先の速度は、何センチ切るかなど、あきれるほど細かい戦闘コマンド。その気なら検死も可能だが、1体につき2時間かかる。

エンディングが2秒

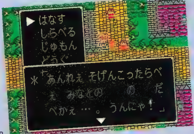
感動のエンディングなどないに等しい。あるにはあるのだが、超高速（なんと秒間約10画面）でスタッフロールが流れておしまい。その後次回作の予告が3時間ほど続く。最強の宣伝効果。

バグだらけ

バグにつぐバグ。30分も満足にゲームできれば幸せだ。これでつねにセーブするクセを身に付けよう。あなどると痛い目に会う。

メッセージがなまっている

世界中すべての人々が、共通語で話をするというのはちとおかしい。訪れる町によって、その地方独得の方言があってしかるべきである。いっそのことラテン語や、いまはどうなったのか知らんがエスペラント語でもよい。CD-ROMであればヒアリングの訓練にもなる。ナイスな語学教材となるであろう。



だんだんラクになる

昨日までツライ思いをしていたのが嘘のようにラクになるぞ。プレーヤーは次第にぬるま湯につかっているような不快感を憶えるが、それに耐えてこそ真のRPG野郎といえよう。

カギだらけ

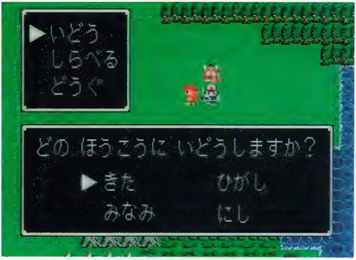
すべてドアが数種類のカギで開くのは不用心。一軒ずつ鍵が違うのは当たり前。ゲーセンの店員のようにカギホルダーをジャラジャラさせながら大股開きで世界を歩け。

究極のRPGはこれだ!!

ドラゴンファンタジーⅢ

実際にアンチユーザーフレンドリーの精神にのっとって作ったゲームが、この『ドラゴンファンタジーⅢ』。1作目なのに、どうして"Ⅲ"がついているのかは当方にも不明。なんとなくかっこいいからか。どうしても気に入らない場合は、"Ⅲ"の文字をマジックで塗りつぶすがよい。

機種未定	RPG	バックアップカートリッジ
	メーカー未定　発売日未定　価格未定	容量未定



アンチユーザーフレンドリーの集大成RPG

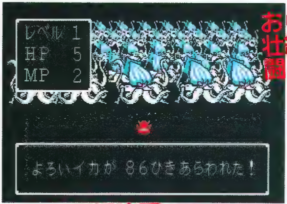
『ドラゴンファンタジーⅢ』は、いままでのゲームにはない要素を取り入れまくったRPGだ。

大きな特徴は3つ。

ひとつ目は、より現実に近い表現を最優先しているということ。プレーヤーに、手間をかけることを惜しませていないのだ。たとえば移動方法。一歩移動するたびに、移動方向を入力するようになっている。世界中をまたにかけた冒険なのに、徒歩でホイホイと移動できるわけがないというわけだ。

ふたつ目は、敵が本気で攻撃してくるということ。悠長にこちらの成長を待っていてくれるほど、敵はあまくない。弱いうちに叩きつぶしてしまわんと襲ってくるぞ。

3つ目はゲームバランスを無視しているということ。たとえば、まるでだれかが冒険に出るときのことを考えたような町の配置はされていない。町がないときは、どんなに苦しくなっても、ひたすら町が出てこない。それが冒険というものじゃないだろうか。



おらおら壮絶な闘いだぜ

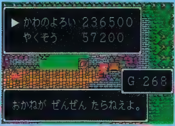
⬅レベルを無視したモンスターが登場。それが現実というもの。

⬇町だらけのところもあれば、なんにもないところもある

こんなの初めてジュンときちゃう

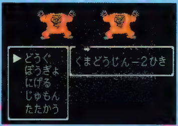


物価の変動もあり



➡世界経済の状況によって、インフレなんてこともある。注意。

手間を惜しむべからず



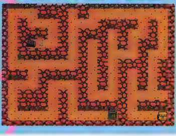
➡一番よく使う"闘う"コマンドがウインドーの一番。辛抱。

冒険とはきびしいもの



➡闘いに疲れて町に戻ると、宿屋は遥かかなた。あまくはない。

試練は本当に試練



➡洞くつは迷路。迷ったらもう二度と出てこれないぞ。涙。

メーカーさん募集

こんな楽しいRPGをボクたちといっしょに作ってみないか。「よーし、うちでやってやろう！」っていうメーカーさんは、いますぐ下のあて先まで申し込んでくれ。いや、ください。ここで紹介しきれなかった楽しいアイデアも盛り込んで、いままでにないRPGを作ろうじゃないか。待ってるよん。

●あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー ファミコン通信編集部 ドラFⅢ係

早くこんなゲームで遊んでみたいぜー!!!!!

よもやま歳時記 VOL.6

今週のテーマ　**お化け**

●イラスト　水玉螢之丞
●文　杉元伶一



最初に僕の立場を表明しておくと、お化けなんか信じていない。

怪談を聞いては鼻先で笑い、心霊写真を見せられては二重露光と断定してカメラの腕を疑い、おそろしそうに金縛りの体験談をする人がいれば、ストレスが溜まっているんだろうなと同情する。

ちなみに、いわゆる金縛りという現象は、神経病理学の分野では睡眠麻痺と呼ばれている。眠りから覚めるとき、人間の脳は体を動かす機能と意識を働かせる機能を同時に再開する。しかし、まれに体を動かす部分が眠ったまま、意識を担当する脳のスイッチだけが入ることがある。目は覚めているのに、体は少しも動かない。金縛り現象そのものであり、不規則な生活を送っていると起こりやすい。

要するに、この世の中にお化けも幽霊もいやしない。もしいるのなら出てきてみろ。

こういうことを言うと、真面目な顔をして「本当に出てきたらどうするの」と諭す人がいる。

ところが、本当に出てきてしまったようなのである。最近、どう考えても科学では説明のつかないことが僕の部屋で起きている。

夜、眠っていると、胸苦しさを感じて、目を覚ますことがある。決まってテレビがついている。チャンネルは必ず2に合わせてあり、真っ暗な部屋にそのときどきの僕が熱中しているファミコンの画面がくっきりと浮かび上がっている。

消し忘れたのだと思い、テレビとファミコンの電源を切って、僕は毛布をかぶる。だが、しばらくすると、再び寝苦しくなって、目を覚ます。驚くことに、部屋の中に光があふれている。

最初の数日は寝ぼけているんだろうと考えていたが、不思議な現象は何週間も続いた。翌朝、念のために調べると、得点や経験値が確実に伸びている。つまり毎晩、何者かが僕の部屋でゲームをしているのだ。人間業ではない。もしかすると、ファミコンのやり過ぎで死んだ奴の霊がとり憑いたのかもしれない。心底怖くなり、僕は眠れなくなった。幽霊が毎晩戦闘機を撃ち落としている部屋で安眠は難しい。恐怖と睡眠不足で仕事も手につかなくなった。

たまたま知り合いの編集者に異常に霊感の強い男がいた。青ざめた僕の顔にただならない気配を感じたらしく、その部屋を霊視しようと彼は言った。話ができれば、退散するように頼んでみよう。

その夜、彼は僕の部屋を訪れ、鋭い視線を向けて言った。

「それはお前がやっているんだ。仕事をしろ、仕事を」

今夜もたぶん出ると思う。

LETTERS伝言板

外は暑いが、編集部のなかはクーラーがビンビン。あんまりビンビンすぎて寒くてしかたないくらいだ。こうなったら凍え死ぬ前に、しまいこんだ冬もののコートを引っぱり出すしかないかな。ブルル～ッ！

ボクの自慢をします。ボクは小学校1年生のときから高校1年生までの10年間ずっと、出席番号が1番です。どーだ、えっへん。まいったか。

（徳島県　あかまつ　16歳）

井のなかの蛙とはお前のことであるぞ、あかまつよ。たまたま、会田や青木がいなかったから獲得できた1番に、いつまでもあまえていてどうする。だれが出てこようと、不動の1番になるために精進しなくてはいかんぞ。末は日本の出席番号1番、いや世界の出席番号1番"あ"を目指すのだ。

でも「あクン」なんて呼ばれるとはずかしいなと思う編集者

昔は夢のなかで、「あ、これは夢だな」と気づくことが多かったのだが、最近とんとそういうことがない。なんだか寂しい気がする。編集者さんは、まだ気づくことがありますか。

（京都府　ぱ～ぴょん　19歳）

わたしなんかすっごいわよ。マンガなんかではよく見る話なんだけどね。夢のなかで「あ、夢だな」って気づくとその気づいたことが夢だってことが多いの。そんで、「あ、夢だったのかあ」と思うとそう気づいたことがまた夢で、おまけにそれがさらに夢で……っていうことが永遠に続く。いったいいつになったら、ほんとに気づくときがくるのよーと思うと気が狂いそうになるわ。

ノイローゼの疑いのある編集者

さっき黒猫が体をのけぞらせて、口を大きく開けて寝ていたので、思わずかわいくなってなでてやったら、死んでた。

（兵庫県　ペンギンのみみたぶ）

なんかモノ凄いネタを、わりと冷静に報告してくれるね。みみたぶちゃんは女の子でしょ。う～む。きょう日の女の子は強くなったもんだなあ。　弱い男代表の編集者

ウチの学校では梅雨どきになると、お化けチャイムといって意味不明にチャイムが鳴りまくります。ひどいときには、チャイムがハモってしまいます。

（三重県　三重県　13歳）

ハーモニーはいいぞ、ハーモニーは。音楽の神髄はハーモニーにあるといってもいいくらいだ。オレなんか毎日、ピーター・ポール＆マリーのハーモニーにイカレちまってるぜ。音楽がなんたるかを知りたいヤツは見習うようにな。もっとも、いまのガキどもにP・P&Mなんて言ってもわからねえだろうけどな。フッ、かわいそうに。

排他的な編集者

ボクは小学生のとき、峰不二子とエッチができれば、死んでもいいと思った。そして、いまのボクの男の夢は、中山美穂のウンコを食べることです。編集部のみなさんもこんな巨大な夢を持ってるでしょう？

（福岡県　筋肉ポコチン帯）

え？　なにが巨大だって？　中山美穂のウンコか。美人のウンコはデッカイっていうからな。あ、違うのか。まあ、どうでもいいや。とにかくだな、若いうちからそんな道に走ってどうする。ふつうにアレしたほうがなんぼか気持ちいいぞ。ん～ごく気持ちいいぞ。まあ1回試してみれば、ウンコなんてどうでもよくなると思うけどね。

最近エッチネタが増えてきている元凶の編集者

ボクの友だちは、ノーカットの外国製AVビデオを2本持っている。

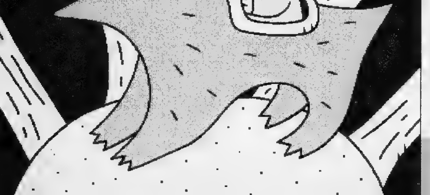
（埼玉県　天上天下唯我独尊）

外国の裏ビデオかぁ～。う～ん、5年くらいまえまでは興奮してたなぁ。でも、最近は裏ビデオぐらいじゃダメ。気持ちはついてくんだけど、体がなぁ。さびしいなぁ。ビデオをつけて、わざわざ隣の部屋からこっそり覗き見るってのも試したりすんだけど、イマイチ、でさ。ホントうらやましいよ。裏ビデオ2本で自慢できるってのは。いいねぇ、若いヒトは。がんばれよー！　元気のない編集者

レレレのおじさんの言っている「クリンクリンクリン、お出かけですか、レレレのレ」の"クリンクリン"っていう言葉は英語の"CLEAN(掃除する)"からきてるんでしょうか。どうかレレレのおじさん対策委員会を設けて、本当のことを調べてください。

（大阪府　笹田寿　18歳）

うむ、一句でけた。「つね日ごろ、生活のなかで疑問をば、投げかけ続けることはよき姿勢かな（目にあまる字あまり）」。ということで、



先週に引き続き素朴な疑問追究大会が開催されている。レレレのおじさん問題もこの大会のなかで解決しようじゃないか。みんなの見解を待っているぞ。

またも他人に任せる編集者

14号のライトの落とし主さんへ。ミニをはいている私としては、そこいらのおじさんたちが私のことを見ると、なぜかうれしくなる。それこそ、コマーシャルの杉本彩さんのように「オーッホッホッホッホーツ」と言いたくなる。こんな私ってヘン!?

（東京都　ねむるくじら　14歳）

ううん、ちっともヘンじゃないよ。ヘンじゃないから、一度編集部へ遊びにおいで。お兄さんがいろいろ話を聞いてあげよう。

企みが見え見えの編集者

ボクは先月フラれた。でも今月、また新しい彼女ができた。女は星の数ほどいるが、自分が愛する人はひとりしかいないんだと気づいた。

（東京都　益美命　14歳）

なぁにが愛する人はひとりしかいないだ。愛する人がひとりいないと、いてもたってもいられないって感じじゃねえか。若いうちは惚れるのも早いが、忘れるのも早いからなあ。そこんとこいくと、オレなんかどうだい。いまだに過去の古傷が癒えやしねえよ。

愛してくれる人がひとりもいない編集者

先日、いろんなゲームのパスワードを書いたノートが出てきた。まったくわけのわからない言葉である。こんなものが日本中から発掘されたら、未来の学者の古代言語の研究が混乱してしまいます。迷惑になるんです。やはり、バックアップになってよかったと思う。（山口県　たゆたひ）

現在、古代の言葉と考えられているものは、じつは古代人が遊んでいたゲームのパスワードだったりして……。

なんてこと考えても考えなくても夜眠れない多忙編集者

このはがきを載せてくれたら、24歳か21歳の姉を紹介します。だから載せてください。

（神奈川県　ガンマ　14歳）

モノには釣られない自信があったが女には弱い。ガンマは早急にお姉さんを紹介するようにな。紹介っていっても「こちらが姉です」とかいうだけじゃヤだぞ。一緒にお茶くらい飲ませてくれよな。それと、お相手は21歳のお姉さんのほうにしてくれるか？　年下のほうがオレの好みだからね。

結局私欲に走る編集者

うちの父はひどく酔っているときに、「トイレ」と言って冷蔵庫を開け、しょんべんをしていた。編集者の人たちはこんな経験ありますか。（長崎県　!!?!!）

どんなに酔っ払っていても理性が幅をきかせているオレには、そんな芸当はとうていできないなあ。酔っ払うと編集部一たがのはずれやすいジョルジョにでも、ちょっと聞いてみようか。ねえねえ、こんなはがきが届いてるんだけど。

「あ？　オレがこんなことするわけないやん」

でもジョルジョの場合、酔うと記憶がなくなっちゃうからなあ。覚えてないけど、すごいことやってたなんてことありそうだよね。

「そういやあ、道で寝てるおっさんにエルボードロップしたことならあったらしいけど……」

あったらしいって、自分のやったことでしょ。怖いなあ。

「そんなん覚えとらんもん。ゲーセンの看板にケリくれて、ガラス割ったこともあったらしいで。おお、そうや！　あとな、あとな」

わかった、わかった。もうキリがないからいいや。こんな人もいるんだから、お父さんの1度きりの過ちぐらい許してあげて。ね。

ジョルジョ中治と編集者M

東京ドームより熔岩ドームのほうがすごいと思う。

（滋賀県　明石昭二　17歳）

確かに言葉の響きでは、熔岩ドームが一歩リードといったところだ。そこんところは、無理にでも納得してあげよう。だがしかーし。昭二ももう17歳になるのだから、比較するときはなにを基準にするかを述べよ。

世界一の薄さを誇るメイドインジャパンのコ○ドームもすごいと思う編集者

この前、大雨が降ったとき、ボクの学校では滝のように雨漏りがした。床がプールのように、水がたまってしまうほどのボロさであった。どうにかしてほしいと思う。　（福島県　クス♡）

水がたまるっていうのは、ちょっと不思議だね。クス♡の学校は、雨漏りするほどボロい建物なんでしょ。なのにどうして、床は水が出ていかないくらいちゃんとしてるんだろ。床もボロくできてれば、屋根から漏れてきた水が、床からも漏れていくはずなのに。世の中バランスが大切ってことかな。

勝手につまらない結論を導く編集者



かといって、みんながみんな寒がっているわけじゃない。半袖姿の人のほうが多いんだから困ったもんだ。いつの世も少数派はしいたげられて生きていくんだなあ。グッスン。

おたよりの内容はなんでもオーケー。伝言板係まで、なるべくはがきで送ってくれ。採用者には1000ガバスを進呈するぞ。

ファミ通町内会

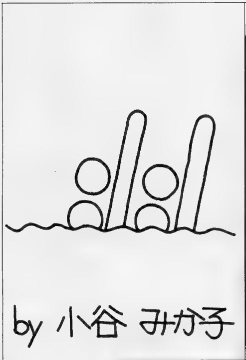
ケガにもいろいろあるけど、紙で指を切ったときの痛さは格別。町内会あてのはがきで指を切ったときなんか、ボツにしちゃうもんね。



はっけよいお習字!

1700ガバス

金のカメ賞





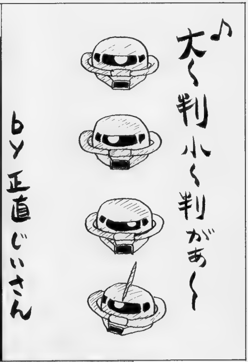
大阪府 すうくん

波線を引いただけでＦＦマークがシンクロナイズドスイミングになるとはねぇ。やるじゃん。

1640ガバス

銀のカメ賞



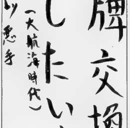


山口県 三沢ミツバチ

♪ザック、ザック、ザックザクか。ガンダムを知らない人にはわからないけど、まあいいや。

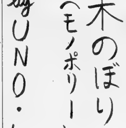
各750ガバス

平幕の人々



京都府 フォーブルあらき

脱衣麻雀では常識だけど、よく考えるとむちゃな技だよな。

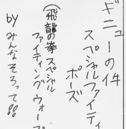


熊本県 UNO・しゅ

こういうシンプルなダジャレは、友だちをなくすもとだぞ。

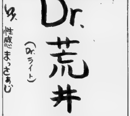
きれいですな。うまくまとまりすぎてて迫力はないけど。

神奈川県 和美い〜



性感マッサージの達人って、連射も速そうだよね。

岩手県 ミジカイマリコ



ああ感ちがい

キミの努力は買おう。でもさ、あの技は"そとむそう"って読むんだよ。次回にチャレンジ!



大分県 JO太郎

各1100ガバス 読者の4コマ



千葉県 ライトの落とし主

4コママンガを投稿する人は、作品のコメントを書いてくれるとありがたいぞ。

●選評　トイレと風呂がいっしょにあるアメリカ式って、なんかイヤじゃない？



埼玉県 勇者の妻

玉吉先生の『のんきなとうさん』がとっても好き！　本当にいたら困るけど。

●選評　玉吉先生の作風を完璧に理解してらっしゃる。代筆お願いしようかな。

各860ガバス 気のいい猪木

ライト級	山梨県　鈴木正勝
ニワトリと小鳥とワニ	
ミドル級	長野県　本丸
むかついた猪木ガキの遺体つかむ	
ヘビー級	新潟県　星の船

良い子テセフおめでとう、こんにちは。
よろしく。で、こんど金貸せ!!
金か？　鈍行で？　釧路よ。
8人コートで目を伏せて来いよ。

850ガバス 愛あるひとコマ



『？』　京都府 カッチャン

各830ガバス 今週のワイルドピープル



北海道　とらねこ

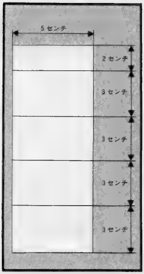
オーストラリアではカンガルーとボクシングができる。　●選評　ほんとはそのへんにいる野カンガルーなんじゃない？



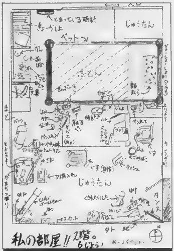
香川県　イモゴリラ

カラテチョップで大木を割った。すごいでしょ。　●選評　ありがちな写真ではあるけど、ホントだったら怖いよな。

4コママンガのオキテ

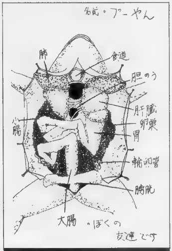


各755ガバス 俺の兄貴は地図が好き



長野県　かまやん

ちょっとヒマを見て、描いてみましたがどうでしょう。汚ない？　ごめんなさい。
●選評　少しは片づけなさいよ。



静岡県　うまのふん

ぼくの友だちのプーやんです。やけにグロテスクですね。ああっ、プーやん！
●選評　友だち解剖したらダメでしょ。

各555ガバス 単発イラスト道場


愛知県　年賀二郎



東京都　のえのえ

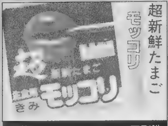

東京都　ハゲ田タコベー

各555ガバス 私も町のレポーター



神奈川県　早く人間になりたい

●選評　みんなも便器に花を咲かせよう。



千葉県　尾形浩

●選評　ああん、本当にモッコリね。



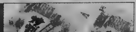
長野県　岩井竜哉

●選評　誰もいないのに人が写ってるぞ。心霊写真!?



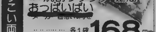
鳥取県　ん

●選評　これね、トイレットペーパーの名前なの。



宮城県　どすこい両津

●選評　どんな味がするせんべいかね。



富山県　亜鈍

●選評　謎の名前だ。シンズンズラミ？

1192ガバス 街の新名所



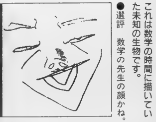
鳥取県　おさるのおけつ

見知らぬ看板に、そんなことを言われても困ってしまいます。
●選評　ここはこーゆー名前の店なの？　困っちゃうんだよなあ。

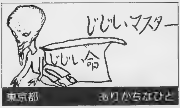
各483ガバス 私のシークレットゾーン


福岡県　ピットン

部活の後輩にソックリになっちゃった。
●選評　あらあら、ヒドイ先輩ねえ。


神奈川県　佐野ししょう

これは数学の時間に描いていた未知の生物です。
●選評　数学の先生の顔かね。



東京都　ありがちなひと

社会の時間にヘンなじじいが描けました。
●選評　ちゃんと勉強しろよ。頼むよ。

各222ガバス

私の報告書

まっ白いはがきを見てるとムズムズしない？　ああん、なにか書かなくちゃだわ！　みたいな……。



◎僕の友人のO君は、ケンカしているときに思わず「くらえっ、**直角ストレート**パンチ！」と言ってしまった。いったいどうやってパンチするつもりなんだろう。

埼玉県　及時雨宋江

◎ぼくはついに、M君の家の九官鳥に、「**とっとと帰りやがれバカ野郎**」を覚えさせることに成功した。やりっ!!

長崎県　おえてつ

◎友人のN君は、うんちの話になると、**目を輝かして**話に入ってくる。

神奈川県　田村聡

◎先日、生まれて初めて気を失った。気づくときが、とても**気持ちよかった。**やめられん。

東京都　ミッキー・6

◎F先生は、「**ところ変われば場所変わる**」というすばらしい名言を残した。

愛知県　いなずまん

◎友だちのO君は、ジャンケンで負けると、**俺の人生を狂わす気か**、と言って怒ります。

栃木県　チョメチョメデスキー

◎サンリオピューロランドに行って、**けろっぴとマブダチ**になってしまった。うれしいな。

埼玉県　金色夜叉

◎K君に告ぐ！　学校の帰りに**ケツを押さえて**帰ったことは、みんな知ってるぞ！

北海道　ドイペー

◎おじいちゃんはスーパーファミコンを、**持ち上げられない。**

大阪府　太郎



◎S君の弟は「タラちゃんは**どうやって生まれたの？**」と僕に聞く。どうしよう。

兵庫県　だんびら

◎この前、おばあちゃんに「東京で働く」と言ったら、「**悪魔がおるからやめとき**」と止められた。

兵庫県　藤本伸哉

◎友人Sは、僕の**おしりをさわって**は喜んでいる。世も末だ。

愛知県　バグった

◎野崎カッパへージをライバルとして見ているオレ。のりピーは渡さんぞ、**カッパめ!!**

福岡県　16文チョップ

◎ぼくの友人Yは、玄関のベルをピンポーンと押すと、「**ハーイ逸見です。**今度のラーマは軽さが増したみたい」と言いながら、出てくるとんでもないやつです。

栃木県　歯くさい

◎鈴木亜久里を**外人**だと思っていたのは、ぼくだけじゃないと思う。

宮城県　ウンモ星人

◎うちの兄貴は、かぶと虫の幼虫と**カール**の見分けがつかない。

岩手県　ちきもも

◎この前、ぼくが『スーパーマリオワールド』をしていたら、おばあちゃんが、「この**お殿さん**はなんだね」と言った。驚いた。

愛知県　オマン10

◎うちの従兄は、ルイージのことを**青いマリオ**という。かわいそうなルイージ。

和歌山県　メルトだうん

りろりろ

㊥中ひでお



あんたが投稿したはがきを郵便配達のおじさんが、こっそり読んでてニヤッとしてたりしたらどーする？　うーん、どこで誰がなにをしてるかわからん世のなかだからな。

あて先は

ファミ通町内会
各コーナーまで

OH! MY GOD!!

●セタさんから訂正のお知らせです。８月２日号34ページで間違いがありました。①７月19日に挟み込まれていたはがきを出してくれた人全員のなかから、抽選で１名様にスーパーファミコン内蔵テレビをプレゼント。②はがきにキミの自慢のパスワードを書くと、全国でキミのチームがどれくらい強いかがわかる。上位100名まで名前を掲載。③実力者のなかから推選で１名、アメリカ大リーグ観戦レポーターとして、アメリカ向けも含む、次回セタ野球ゲームの企画の一員になってもらう。以上のように訂正させていただきます。読者のみなさま、ごめんなさい

URANAI 開運 占いコーナー



福田先生は切符占い、タクシーのナンバー占い、コーヒー占いなども得意だ。

迷える子羊救済

長女を見籠もる前、故昭和天皇が主人の実家に遊びにいらっしゃる夢を見ました。事前に侍従がふたり打ち合わせに来ましたが、冠姿の平安時代風のお役人でした。夢のなかの天皇は思ったより小柄で、いいおじいちゃんという感じでした。帰り際に傍らにあった洋酒を２本自ら持っていこうとするので、私が持ってあげようとすると「お姉ちゃん、そんなに気を使わなくていいから」と私の左手にやさしく手を置きました。

（千葉県　志津美佳子　28歳）

天皇は、家長の表現で義父（夫の父）を表わしています　その義父が喜び、お祝いをしてくれるという意味です　洋酒２本は受胎と誕生のふたつの喜びを意味しています、また、左手というのが女児を表わします　この子の幸せが期待できるでしょう。よい夢です。

●占ってほしいことがある人はこのコーナーにはがきを送ってちょ。採用者にはガバスを進呈。

今週の運勢　8/26［月］→9/1［日］

1月生まれ　今週は中心人物、妥協しないでつっぱしるのも手。宿題、レポートは徹夜してでも追い込みを。金運小吉。恋愛は押しの一手。２と７、オレンジとグレー、豆辞典、水栽培の球根が幸運の鍵。水曜と土曜が吉日。

2月生まれ　古い方法を捨てて、新しくするチャンス。交際面は親友とベッタリ。異性運は、新しい出会いならうまくいく。何事も後手に回るとダメ。３と８、青と茶色、ＣＤ、マスコット人形が幸運を呼ぶ。木曜、土曜吉。

3月生まれ　現状維持のとき。３人の友人に恵まれる。飲食の機会多し。恋愛運はあてなし、チャンスは遠い。金運は倹約すれば吉。健康では耳に注意。１と５、赤と紫、メガネ、赤いハンカチがツキを呼ぶ　水曜、日曜吉

4月生まれ　小細工せず、真心を尽くせ。友人とは感情的にならないように注意。忘れられぬ異性に悶々としそう。ラブレターを出すのがよい。５と10、黄色と緑、手帳、参考書がラッキーポイント　火曜、金曜はツキあり

5月生まれ　誰にでもマナーを大切に。金銭面でケチると嫌がられる。異性と変な噂を立てられそう。健康面ではスポーツでの筋肉痛や疲れに注意。２と７、赤と黒、アクセサリー、靴が幸運を呼ぶ。火曜、金曜吉日。

6月生まれ　週末は運気強し。計画は実行に。自分自身や家庭内部の改革が必要。金銭は出費がち。異性運は、年上の人と息がぴったり、幸運の鍵は１と６、エンジと薄茶色、懐中電灯、レンズ　火曜と金曜はツキあり。

7月生まれ　名誉や立場を守るとき。まわりの誘惑を上手に逃げよう。週末に散財注意。異性に対してはスタイルを気にしやすいとき。３と８、紺とピンク、ネックレス、秘密の手紙が幸運を呼ぶ　水曜、日曜は吉日

8月生まれ　今までの悩みが解ける週。何事も投げずにがんばれ。財布や定期券の忘れものに注意。異性はハートのなかだけ。金銭のやり繰りはつく。４と９、黒とオレンジ、49年のコインが幸運の鍵。水曜、木曜は吉。

9月生まれ　あれこれ迷わず本業第一　勉強や知識の欲を高めよう。コーチ、家庭教師はプラスになる。異性運はハッキリしない。金欠でも我慢。風邪に注意。２と７、青と緑、カード、古い記念切手が吉。月曜、金曜が吉日。

10月生まれ　グループ内で頼まれごと多し。個人プレーはケチがつく。身近な異性にアタック吉。趣味を通してチャンスあり。金運小吉。大きな門をくぐると吉、５と10、黄色と白、土産、図書館の本が吉。木曜、土曜吉日。

11月生まれ　チャレンジ精神が大事。ヤマふたつあり。整理整頓吉。友人と意地を張り合わないように。午前中にツキ。夜更かしはダメ。恋愛運は停滞、金運は吉。１と６、灰色と黒、船、名水が幸運を呼ぶ。土曜はツキあり。

12月生まれ　努力を繰り返すこと。飽きずに鍛錬しよう。知的向上心が高くなる週。旧友とのつき合いは順調運。金運は平凡なとき、欲張らずにいこう。４と９、黒、テレカ、匂い袋が幸運の鍵を握る。水曜、金曜は吉。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



淫　もう２年も高校生をやっているのに、エッチな夢をまったく見ません。クラスの友だちは毎日のようにエッチな夢を見るらしいので、自分が異常なんじゃないかと心配でたまりません。ソロ活動は毎日しています。

群馬県　飯塚公惟　17歳

動　エッチな夢っていうのは、タマってるときに見るものだよな。飯塚君は起きてるあいだにやることをやってるんだから、エッチな夢なんか見てる暇はないはずだ。つまり、まったく問題なしの健康体ってことだね。この調子で、右手でも左手でも、いっそ両手を使ってもいいからとにかくアクションを続けてくれ。

聴　うちのアパートは壁も床もボロくて薄いので、隣の部屋の音が丸聞こえなんです。隣は女なのに下品な人で、とても口には出せないような音をたてまくるので気が狂いそうです。真下に住んでいる高校生は夜中にヘタなギターを弾くし……。ライガーさん、なんとかしてください。ちなみにベランダ、６畳、３畳、3.5畳の台所、トイレつきで水道費込みの41000円の部屋です。

東京都　水沢敦子　23歳

怒　東京でそんなに部屋があって41000円？　それだけ安けりゃ、隣の騒音なんかあたりまえだよ。文句を言うなんて、ぜいたくってもの。水沢さんは、東京の住宅事情がよくわかってないんじゃないかな。町の不動産屋へ行って、５万ぐらいで今と同じ間取りの部屋がないか聞いてごらん。きっとブン殴られるよ。水沢さんは、自分がいかに恵まれているか、再認識すべきだね。

夢を見るまえに、まず行動を起こせ！

獣神に聞け！

キミの悩みを獣神ライガーが断つ！恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケーだ。あて先はファミ通編集部ライガー係。うじうじせずに送ってこい。



試練の山に隠された秘密!!

発売元／ファミコン通信編集部
株式会社アスキー
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
電話番号03-3486-7111（大代表）

〈第6号〉
平成３年（1991）９月６日発行

暗黒騎士から聖騎士へ

暗黒騎士であるセシルが試練の山へ上るとき、物語は前半で最大の山場を迎える――。

今週はセシルの新しい姿、聖騎士（パラディン）の特集なのだ。



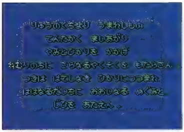
試練の山。何人もの人間がその頂上を目指し、生きて帰ったものはひとりもいないという山だ。しかし、セシルは暗黒騎士の姿と訣別するために、あえてその試練にチャレンジし、見事聖騎士への転身を遂げたのだった。

なぜ暗黒の力を持つセシルが、選ばれたものだけが受けられる光を受け、聖騎士になれたのだろう。

その答えのカギはミシディアに住む魔道士の言葉に秘められている。彼は「パラディンは聖なる騎士。暗黒騎士の対極をなすもの」と言っている。

試練の山でセシルが受け取った一本の剣。その伝説の剣を手にした瞬間、暗黒騎士セシルの持つ負の力が聖なる力に転換した。つまり、暗黒剣を極めた暗黒騎士であるがゆえ、剣の力で一瞬にして聖騎士になれたといえる。

もうひとつのカギとして、ミシディアの伝説（写真下）がある。このなかの〝やみ〟と〝ひかり〟はそれぞれ暗黒の力と聖なる力に置き換えられる。セシルが聖騎士になることは、はるか昔に予言されていたのかもしれない。



はがき いっぱいちょーだい

さて『ＦＦⅣ』が発売されて１ヵ月たったけどゲームの進行具合はどうかな？　質問や疑問、発見したデータなんかをジャカスカ送ってくれい。採用分には1000ガバスあげちゃうぞ。ＦＦ新聞係までよろしくどーぞ!!

ミシディアに語りつがれる伝説

セシルの冒険が予言されていたと思われる伝説。その由来について、つぎのような話がある。

およそ500年前、偉大なる賢者ミンウがミシディアの地に流れ着いた。そのとき、現在、祈りの館が建てられている場所に文字が刻まれた小さな石碑を見つけた。石碑に刻まれたその文章こそが、いまも語り継がれているミシディアの伝説なのだ。

かつて、何人もの魔道士たちが伝説を解明しようと努力したが、成功したものはいなかった。しかし、その魔道士たちに新たに朗報がもたらされた。セシルが試練の山で手に入れた伝説の剣に、石碑とおなじ文章が刻まれていたのだった。このことはいったい何を意味するのだろうか……。

ＦＦなんでも図鑑

暗黒の盾



▲全長１メートル20センチ。重量５キログラム。心の弱い者が手にすると、一瞬で心を負の力に支配され、邪悪と化してしまう。

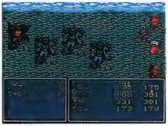
負の力（ダークフォース）を秘めた盾。暗黒騎士にしか装備できない防具である。しかし、その暗黒騎士でさえ、この盾を使いこなすにはかなりの修練が必要とされている。ゆえにこの盾を装備できてはじめて、一人前の暗黒騎士だといえるのだ。バロン国のみで生産され、暗黒騎士隊に入隊する際、支給される。

ＦＦプレーヤーズクエスチョン
アンデッドとの戦いの巻

Q 試練の山のアンデッドモンスターに、セシルの攻撃がまったく効きません。助けて。

北海道　小沢洋介

A そうだね。セシルの通常攻撃では、アンデッドモンスターには、1ポイントのダメージしか与えられないね。そこでおススメなのが〝あんこく〟コマンドなのだ。これを使えば、モンスター全体にそれぞれ10ポイント以上のダメージを、確実に与えることができるのだ。ポーションを使っても攻撃できるけど、敵1匹にせいぜい20ポイントていどしか与えられない。それに、敵はほとんどがパーティーで現われるから、あまり有効な使いかたとはいえない。それよりも、自分に使えば60～100ポイントはＨＰが回復できるので、ポーションは回復用として取っておこう。



禁断の秘技！

図書券 3000円
ファミ通チケット 2400ガバス

PC F1サーカス'91 ニチブツ

名乗ってしまえばコッチのもの

東京都　鈴木武彦　（会員番号902902）

ネームエントリーのとき、〝AYRTON.S〟と入力すると、いきなりマクラーレン・ホンダと契約したことになるぞ。同じく〝ALAIN.P〟と入力すると、フェラーリチームと契約したことになるんだな。2大F I ドライバーの名を名乗ってしまえば、こっちのモノってわけだ。心配になるのが、ゲーム中に登場するセナとプロストの行方。じつは、A.SENAとA.PROSTとして彼らも生き残って(？)いる。つまり、同じ条件でセナやプロストとデッドヒートを繰り広げることができるのだ。PCエンジンが火を吹くまで走りまくろうぜ!!

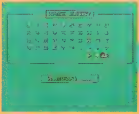
AYRTON.S



マクラーレンホンダッ!!



いつもは



⬆自分の名前を登録するところからレースは始まっている。



⬆3チームから誘いが……。というのが、いつものパターン。

ALAIN.P



フェラーリッ！



図書券 2000円
ファミ通チケット 1250ガバス

GB 聖剣伝説 スクウェア

ヒーローの乗ったトロッコが脱線するぞ！

神奈川県　関さゆり　（会員番号902903）

まず南の道具屋でさびトレールを買い、禁断の洞窟へ行こう。トロッコに乗った瞬間にタイミングよく✚ボタンの右を押すと、ヒーローの乗ったトロッコが脱線するぞ。トロッコに乗ったまま洞窟の外へ出て、敵と戦うこともできるのだ。ちょっと楽しいぞ。

脱線の仕方をもうひとつ紹介しよう。トロッコに乗っているときにセーブしてリセット。つぎに、✚ボタンを線路と直角の方向に押しながらコンテニューすると、またもやトロッコが脱線するのだ。これで、ポイント切り替えも簡単にできるようになるぞ。



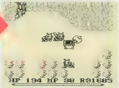
⬆タイミングよく✚ボタンの右を押す。



⬆トロッコが右に脱線すれば成功だ。

なんかヘン

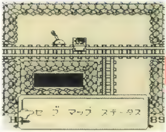




⬆敵と戦うこともできるぞ。

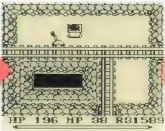
⬆チョコボに乗れば、海に出ることもできるぞ。漂流してるみたいだね。

セーブして



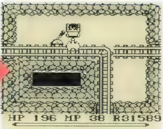
⬆線路上で、す速くセーブしよう。

また脱線



⬆成功するまで何度も試すのだ。

ラクラク切り替え



⬆ポイント切り替えも確実にできるぞ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1100ガバス

PC F1サーカス'91 ニチブツ

6チームから誘われる！

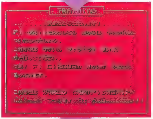
神奈川県　岡村広信　（会員番号902904）

まずは、トレーニングモードの6つのステップをすべてクリアーするまでがんばろう。6つのステップをすべてクリアーすると、自動的にワールドチャンピオンシップへ参加することになる。すると、通常では3チームから契約の誘いがくるはずだが、なんと倍の6チームから誘いがくるのだ！　十分に練習をしたあとだから、より多くのチームに認められたってことかな。前作で腕を磨いた人も、めんどくさがらないでトレーニングモードを終了してから、ワールドチャンピオンシップに臨んだほうがよさそうだ。

もうちょいだ



トレーニング終了





⬆普通の場合、初年度は3チームの中から契約するチームを選ばなくてはならない。もっといいチームはないのか。

⬆はっはっは。実力の差というものだよ。はっはっは。初年度から6チームが誘ってくるのだ。はっはっはのは。

図書券 1000円
ファミ通チケット 700ガバス

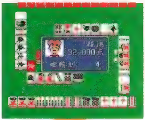
FC 役満天国 任天堂

役満でボーナスゲーム

北海道　妹尾博吉　（会員番号902905）

まず最初に、ゲームのモードをワールドモードにしてプレーする。そして、なんとかがんばって役満を和了り、コントローラーのどれかのボタンを押す。すると、〝ぱらだいす★げーむ〞というボーナスゲームをプレーすることができるのだ。ボーナスゲームは、麻雀牌を使った神経衰弱。制限時間内に取り除いた麻雀牌の組み合わせの数に応じて、ボーナスマネーが支払われるぞ。役満を和了れば、ほぼトップは確定したも同然。しかも特別に御祝儀がもらえるなんて、こんなに嬉しいことはないぞ。粘りと気合で役満を和了って、がっぽりもうけようぜ。

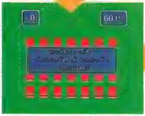
役満を和了る



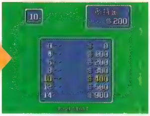
隠しゲームだ！



麻雀牌で神経衰弱



もうかる



図書券 2000円
ファミ通チケット 1350ガバス

PC F1サーカス'91 ニチブツ

かる〜くポールポジション

福岡県　松田政治　（会員番号902906）

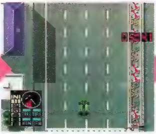
予選の2周目、ゴールの手前で1度マシンを停止させる。そして、時速30キロくらいでチョロチョロっと走り、じわりじわりとマシンをゴールさせる。すると、なぜかポールポジションになるのだ。これで、誰でも簡単にポールポジションを取ることができるぞ。ちょっとズルいかな。

減速して



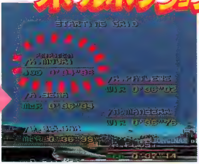
⬆ゴール手前でマシンを一度停止させる。ゴールが近付いてきたら、減速して通り過ぎないように注意しよう。

のろのろ運転



⬆Ⅰボタンを断続的に押しながら、のらりくらりとゴールしよう。やる気がないみたいだけどしょうがないのだ。

ブッチギリのポールポジション



⬆堂々のポールポジションだ！　それにしても、このタイムは異常。100万年後でも、こんなタイムは出るわけない。それでもポールポジションだ。

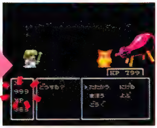
図書券 1000円
ファミ通チケット 800ガバス

FC すごろクエスト テクノスジャパン
戦ってHPを増やす!?
東京都 渡辺健一 (会員番号902907)







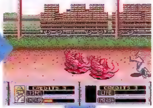


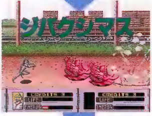
ステージ5には、〝なすのナース〟という奇妙な敵がいる。こいつは、戦闘中、敵味方関係なくヒットポイントを回復するという変なヤツなのだ。そこで、こいつが現われたらすぐに倒してしまわないで、しばらく時間稼ぎをしよう。具体的には、ダイスマンを呼んだり戻したりしていれば、誤って倒してしまうということはない。しばらく時間稼ぎをしていると、ヒットポイントが最高の999にまで上昇するのだ。ちょっとめんどうだけど、ヒットポイントを満タンにしておけば、そう簡単に死んだりはしないから安心だね。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1050ガバス

MD エイリアンストーム セガ
ライフが0でも大丈夫
千葉県 尾出堅策 (会員番号902908)







⬆自爆しても、ストックは減らない。ボディーを爆破するだけなのだ。



⬆ライフメーターは0。でも、なぜか生きているのだ。もちろん攻撃も可能。

スクーターでプレーしているときに限って、ライフメーターが0になっても死なない方法があったのだ! やり方は、ライフが0になると同時に特殊攻撃の自爆を使う。すると、ライフが0でもなぜか生きているのだ。あとは、敵の攻撃を受けるごとに自爆を繰り返せば、エネルギーのある限り生きていられるぞ。なんとか粘って生きていれば、ライフユニットやエナジーユニットを補給することによって、元の元気な状態に戻すこともできる。つまり、うまくプレーすれば、エネルギーとライフがともに0になるまで、スクーターは鉄クズにならないのだ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1100ガバス

PC 精霊戦士スプリガン ナグザット
残機数をドバッと増やせる
奈良県 小西健一 (会員番号902909)



⬆まず、ランボタンを押してポーズをかける。そして、右のコマンドを入力。コマンド入力は、急がずあわてず正確にやろう

コントローラーを
Iボタン、セレクトボタン、
IIボタン、セレクトボタン、
Iボタン、セレクトボタン、
IIボタン、セレクトボタン、
の順に押す



⬆画面右下の残機表示が変われば成功。いっきに10機も追加で、かなり得した気分。これでシューティングが苦手な人でも楽勝だ!

プレー中ポーズをかけて、Iボタン、セレクトボタン、IIボタン、セレクトボタン、Iボタン、セレクトボタン、IIボタン、セレクトボタンの順に押すと、自機のストックが10機増えるのだ。初めから用意されている3機と合わせて少なくとも13機あるわけだから、かなり楽にプレーすることができる。これで、ゲームクリアーも目の前だ。ただし、この秘技が使えるのはゲーム中に1回だけなのだ。

MD ブルーアルマナック　講談社総研

図書券 1000円
ファミ通チケット 600ガバス

ミヤビって誰？

埼玉県　田尻一典　（会員番号902910）

名前登録のとき、一文字も名前を入力しないでゲームを始めると、主人公の名前が"ミヤビ"にされてしまうぞ。ふーん、名前がないと情けないからかな。それにしても、宇宙っぽい雰囲気のゲームにミヤビって名前は、おもしろい組み合わせだよね。開発にたずさわった人の名前か、もしくは制作者のイタズラかも。



⬅一文字も入力しないでゲームを始めよう。

⬅えっ!? ミヤビって誰だよ。うーん、謎だなあ。

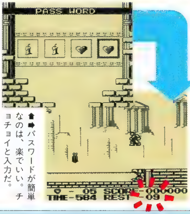
GB ドラキュラ伝説II　コナミ

図書券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

シモンが10人になる

東京都　加藤幸作　（会員番号902911）

パスワードに、ろうそく、ろうそく、ハート、ハートと入れると、シモンのストックが10人でプレーできるのだ。10人いれば、なかなかゲームオーバーにはならない。万一、ゲームオーバーになっても、コンティニューすれば、また10人から始められる。お得だぞ。



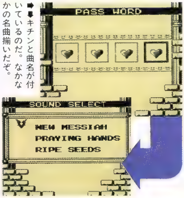
⬆⬇パスワードが簡単なのは、楽でいい。チョチョイと入力だ。

GB ドラキュラ伝説II　コナミ

図書券 1000円
ファミ通チケット 750ガバス

サウンドセレクトだ！

茨城県　福地 功　（会員番号902912）



⬆⬇キチンと曲名が付いているのだ。なかなかの名曲揃いだぞ。

パスワードにハートを4つ入れると、サウンドセレクトモードになる。コナミならではのイカすミュージックが全部で11曲用意されている。Aボタンで演奏開始、Bボタンで演奏終了だ。曲名も、NEW MESSIAH（新しき救世主）とかあったりして、カッコいいのだ。

16ビットの女

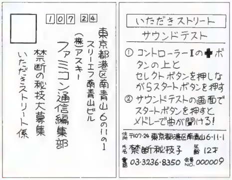
まつい なつき

隔号連載



禁断の秘技 大募集

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのが一番の近道。キミの見つけた秘技が採用されると、図書券とファミ通チケット（金ガバス）がもらえるぞ。さらに、ファミ通会員証もプレゼントするからね。



■こちらのページ、かなりマニアックなギャグに仕上がっております





■今回もネタが3つでウッドボール！ 桜玉吉先生へおたよりを。あて先↓編集部しあわせのかたち係

ASCII

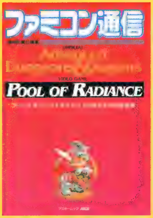
アスキー・ムック

ファミコン通信 編集部 責任編集

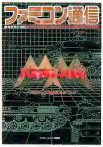
最新刊

プール・オブ・レイディアンス のすべてがわかる本

定価560円（税込み）



RPGファンから絶大なる支持を得ているAD&Dシリーズ。この本では、ゲーム目的、キャラクターの作り方、効率的にクエストを解く順番などがバッチリ載っているのだ。また、完全マップでモンスターの出現位置、トラップの位置、イベントの起こる場所を詳しく紹介。全モンスターガイド、冒険に欠かせない武器・防具・道具の情報などもすべて掲載されているぞ。



メタルマックス 公式ガイドブック

ゲームの作者ミヤ王がみずから書き下ろした、これぞ公式ガイドブック。

〈定価520円〉



いただきストリート のすべてがわかる本

堀井雄二のファミコン・ボードゲームを徹底的に解析した本なのだっ！

〈定価450円〉

オールゲームカタログ1991

ゲーム界唯一のカタログ集。全1、459本のソフトを完全掲載！

〈定価1、280円〉

スーパーマリオワールド のすべてがわかる本

攻略法はもちろん、禁断の秘技などキミの知らない情報が満載だっ！

〈定価1、280円〉

スーパーマリオ全集

「すべてがわかる本シリーズ」スペシャルエディション

この一冊でマリオのことなら、なんでもわかってしまうのだっ！

〈定価2、800円〉

※定価は税込みです。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍/雑誌営業部 電話 東京(03)3486-1977 **株式会社アスキー**

●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・使用機種を明記の上、宣伝部FAM係までハガキでお申し込みください。

禁断の秘技! スペシャル

ファイナルファンタジーⅣ

FINAL FANTASY IV



前号に引き続き、話題のRPG『ファイナルファンタジーⅣ』の秘技を、ドドーンと紹介するぞ。とってもためになる秘技から、バグ、しょーもない秘技に至るまで、なんでも網羅しているのだ。ぜひ、おためしあれ。

ファミ通 ㊙ 情報局

モンスターの弱味を握れ! 弱点大公開

相手の弱点を知った上でする戦闘ほど楽なものはない。ここに107匹のモンスターの弱点を公開する。

モンスター名	HP	経験値	弱点
ゴブリン	6	28	——
ダイブイーグル	18	40	飛
フロータイボール	20	42	飛
ソードラット	30	66	——
インセクタス	28	49	——
デザートサハギン	20	70	冷
フライングアイ	40	74	——
ハンドレッグ	60	79	——
サンドウォーム	75	82	——
ミニマジシャン	69	132	——
ギガントード	47	89	冷
ファングシェル	58	101	雷
ゾンビー	52	112	聖、炎
フライキラー	65	119	雷
オーガニトード	59	127	冷
レッドマシュマロ	35	134	炎
サハギン	64	136	雷
シーポッツ	125	225	雷
アリゲーター	175	236	冷
バジリスク	90	110	——
イエローゼリー	55	144	雷
レーシイ	130	157	聖
アダマンタイマイ	190	234	冷
ドモボーイ	37	184	
スピリット	86	278	聖
スケルトン	135	238	聖、炎
コカトリス	149	275	飛
ガーゴイル	160	315	聖、飛
ブラッディボーン	210	315	聖、炎
ボム	55	361	——
ペイニーボム	111	445	——
ガトリンガ	115	335	——
ズー	941	432	飛
ソウル	200	460	聖
グール	222	505	聖、炎
レブナント	250	575	聖、炎

モンスター名	HP	経験値	弱点
リリス	466	2703	炎
スプラッシャー	180	430	雷
らいぎょ	284	640	飛
ギガースゲイター	292	660	冷
ヒュドラ	257	670	雷
フラッドウォーム	638	690	雷
バロンこのえへい	280	710	——
デスタネット	380	1030	雷
ウッドアイズ	335	687	炎
デスビューティ	440	650	炎
ヘルニードル	398	700	
ツインスネーク	108	720	聖、冷
ケットシー	342	820	聖
フェースバット	334	598	聖、飛
ドラキュラレディ	270	810	聖、炎
エーラパトラ	285	740	聖
マインドフレア	300	1000	——
オーガ	865	800	聖
パープルババロア	105	750	炎
ブラックナイト	360	840	聖、炎
ケンタウロナイト	280	860	——
マリオネイター	473	1000	——
マリオン	256	800	炎
レディガーター	425	1050	——
ヘルタートル	700	920	冷
プラクティ	410	1221	炎
ブリズリザード	480	1331	炎
ブリーズビースト	520	1441	炎
ソーサルレディ	350	1551	——
ブラッドフラワー	370	1204	炎
ルドランベイビー	50	1004	飛
モルズ	695	1504	——
ルドラ	500	1404	飛
アームドママル	325	1555	——
マグマントータス	435	1666	冷
ゴブリンキャップ	199	1930	——

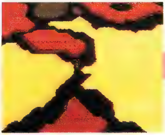
モンスター名	HP	経験値	弱点
くろとかげ	792	1298	冷
ナーガ	320	1118	——
メデューサ	490	1208	——
キマイラ	700	1708	——
アイアンドレス	100	1077	——
フレイムドッグ	1221	1708	冷
ストーンゴーレム	2560	2908	冷
フラウドパペット	388	1408	——
フレイムナイト	579	1708	冷
ホワイトムース	298	1808	冷
アイズ	1425	2008	——
スカルジャー	740	1577	聖、炎
ブラッディバット	439	1977	飛、炎
クリセイルス	986	2822	——
アンダグランダ	655	2714	——
ヘルフラッパー	900	3114	飛
グルームウイング	1580	2837	飛
ゴルゴーン	2550	3003	——
アラウネ	2315	2744	飛
ミスリーダ	1855	3437	——
バーサオーガ	2000	2359	——
レメディボム	697	2459	飛
ラミア	1200	2059	——
ソーサラー	1000	2359	——
クアール	593	2759	——
らいせい	1400	2459	聖
れいきし	1050	2559	聖
グリーンドラゴン	2200	4759	——
ミスリルゴーレム	2900	3659	——
マザーラミア	1100	2859	——
トーディトード	600	1841	冷
トーディウイッチ	2960	3441	——
モルボル	4200	5641	——
ドリームエビル	2800	3141	——
マモン	3900	5041	炎
——			——

〈弱点の説明〉聖：聖なる力による攻撃に弱い。飛：飛び道具による攻撃に弱い。炎：火炎系の攻撃に弱い。冷：冷気系の攻撃に弱い。雷：雷系の攻撃に弱い。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

マグマの上もへっちゃらだーい

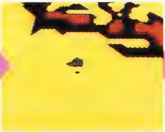
徳島県　佐藤光男　（会員番号902902）



⬆さしものエンタープライズも煮えたぎったマグマの上は飛べない。……ちっ。



⬆新型飛空艇。どちらも元"赤い翼"だがこちらのほうが、より、らしく見える。



⬆改造した後の新型飛空艇。船首に備え付けられたドリルが、なかなかイカス。

さあ、ゆくのだ!! エンタープライズ



⬆だがお前が忘れられない。さぁ出番だエンタープライズ。シビレさせてくれ。

この『ＦＦ』シリーズの代表的な乗り物といえる飛空艇。『ＦＦⅣ』では、何回も改造に改造を重ねてパワーアップしていくんだよね。ところが別に改造を受けていなくても、知らないうちに新たな機能を身に付けていることがあるのだ。

世界のどこかにドロドロとした熱いマグマが渦巻いている海がある。だが、さまざまな犠牲を払いやっとの思いでバロンで入手した飛空艇、エンタープライズでは、そのマグマの海の上を渡ることができない。しかし、別のところで新たに入手できた飛空艇をシドが改造することによってその上空も往来することができるようになるのだ。そこでちょっとばかし気になるのがエンタープライズ。新型飛空艇よりも、少しはスピードが速いし、ホバー船をつり上げられたり、機能的にも新しい飛空艇にまったく劣っていない。このまま使わずに放っておくのはいかにももったいない気がする。

そこで、ものは試しとエンタープライズでマグマの海の上をとおってみると、これがちゃんと飛べるんだな。目的によって使い分けると冒険がずうっと楽になるぞ。

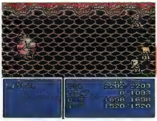


図書券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

幸せがっぽり独り占め

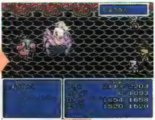
福島県　前田　昭　（会員番号902904）

こいつが召喚士だ



⬆はっきりいってこいつは怖くもなんともない。アルケニーを召喚しろよ。

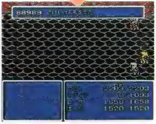
アルケニーだっ!!



⬆地震攻撃ばっかだからレビテトさえかけておけば怖くない。楽勝だぜー。

あるダンジョンに出る召喚士というモンスターは、ほとんど直接は攻撃をしかけてこずに、モンスターを召喚してくる。こいつが、アルケニーを召喚したら、しめたもの。地震攻撃を無効にするレビテトをかけ、出てくるアルケニーだけを片端から倒そう。驚くほど簡単に経験値とギルがたまるぞ。

こいつはすっげぇ!!



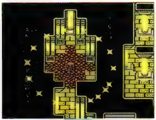
⬆この経験値を見よ!!　もうゲームも中盤なのにレベルがふたつも上がるぞ。

図書券 3000円
ファミ通チケット 2000ガバス

どこ、どこにあんの？

福島県　今野良雄　（会員番号902903）

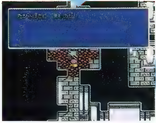
体力回復しとこう



⬆なにはともあれ、まず体力回復しておこう。反対側にはＭＰ回復もある。

透明の宝箱から、モンスターが飛び出てくる秘技だ。やりかたは簡単。プレーしているうちに体力回復できる上の写真の場所に辿り着くことができる。その手前でＡボタンを押す。宝箱などないのに、たからばこからまものが……とのメッセージとともにモンスターが現われるのだ。ただし１回きり。

目の錯覚なのか？



⬆ここに立って、Ａボタンだ。なにもないのに勝手にメッセージが流れて。



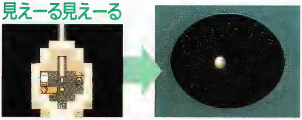
図書券 1000円
ファミ通チケット 600ガバス

最新型の望遠鏡かな？

京都府　手島忠孝　（会員番号902905）

天文台がアガルトの町にあるが、ここの望遠鏡は少しばかり変わってるぞ。普通、望遠鏡はレンズを覗かなければなんにも見ることができないよね。だけどここの望遠鏡は裏側からでも見ることができるのだ。しかも終わったらちゃんと表に出てきている。

見えーる見えーる



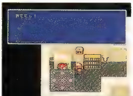
➡目もくらむばかりの輝きの星空。これをキャンセルしたら、ちゃんと表に回ってる。

図書券 1000円
ファミ通チケット 500ガバス

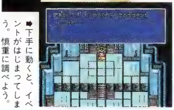
重箱の隅をつつこうぜ

東京都　赤間　恵　（会員番号902906）

オモチャ箱をひっくり返したかのようににぎやかな『ＦＦ』の世界。今回も小技が光っているぞ。自分で調べる楽しみもあるだろうからここで紹介する小技はふたつにしておこう。まず、トロイアの黒チョコボがいる部屋の暖炉は、裏から入れるようになっている。恐怖のギロチンだって、調べるとメッセージが出るぞ。さあ、探検に出発だ。



⬅そりゃ暖炉のなかに入ったら、熱いだろうよ。ススだらけでね。



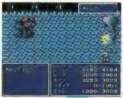
➡下手に動くと、イベントがはじまってしまう。慎重に調べよう。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

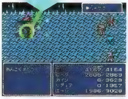
狂ったらオマヌーだな

千葉県　梅田大吾　（会員番号902907）

モンスターもそれぞれに特色があり、本当にいやらしい攻撃を次から次に仕掛けてくるようになったね。針とか臭い息とかさ。へたしたらあっという間に全滅にもなりかねない。そんなときには、本来は味方にかけるべきバーサクを敵にかけちゃうのだ。そうすると直接攻撃しかしかけてこなくなるから、比較的、楽に倒すことができるぞ。



⬅なんつーいやらしい攻撃しやがんだ。おめえみてえなやつはよ。



➡どーだ、ざまあみやがれ。さあてゆっくり料理してやろうかな。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

スキップらんらんらん

神奈川県　月村公一　（会員番号902908）

歩くとものすごいダメージを受ける床がある。でもそこで、まったくダメージをくらわない方法があるのだ。白魔法のレビテトを使えばいい。仲間みんなの身体が宙に浮くから、ダメージを受けないわけ。ただ、階を移ると効果がなくなるから、上ぼったり下りたりするたびにかけ直そう。

動くまえに忘れずに



➡うう、痛え。敵とは戦ってないってのにさ。

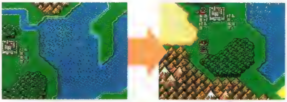
⬅さあ、これでもう安心だ。いつでもきやがれ。

図書券 1000円
ファミ通チケット 600ガバス

動く歩道ってやつか？

滋賀県　江藤文雄　（会員番号902909）

バロンとミシディアとを繋ぐデビルロード。不思議なことにバロンからミシディアに向かうときと、その反対とでは、辿るルートがまるっきり違うのだ。通過するには、強靭な体力と精神力が必要とのことだから、人知の及ばないなにかがあるのかもしれないけれど、ひょっとしたら行きと帰りで、道が違ったりしてね。



➡バロンからミシディアが、このルートだっ。

⬅んで、ミシディアからバロンが、このルート。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

黒チョコボめーっけ!!

北海道　坂本明美　（会員番号902910）

チョコボの種族に、今回はじめて加わった黒チョコボって、トロイアの北の森にしかいないよね。ところが、あるイベントをクリアーすると、なんと別の森にも出現するのだ。もちろんチョコボの森すべてにってわけでなく、ただ１ヵ所。バロンの南の森だ。だからといって別にイベント絡みではなさそうだけど。まあ便利といえば便利だ。



⬅本当にここにはいなかったんだよ。本当だよ。

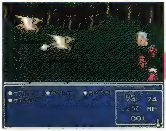
図書券 1000円
ファミ通チケット 900ガバス

味方の弱点を見破っちゃえ!

茨城県　吉田憲二　（会員番号902911）

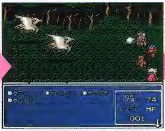
モンスターの最大ＨＰと現在の残りＨＰ、そして弱点を見破る方法がふたつあるよね。そう、白魔法のライブラと、アイテムの怪獣図鑑だ。どちらも、戦闘を少しでも楽にすることができる便利なものだよね。このライブラと怪獣図鑑、じつは、モンスターだけに使えるものではなかったのだ。とりあえず、どんなモンスター相手でもいいから戦闘シーンに突入しよう。そこでライブラか怪獣図鑑を使う。すると指のカーソルが出るよね。これを味方の誰かに合わせて決定する。すると、そいつに照準が合って、残りＨＰや弱点なんかが見破れちゃうのだ。ま、弱点と言っても、装備している武器によって変わっちゃうんだけどね。

普通はこう使うんだけど



⬆モンスターにカーソルを合わせて、相手のＨＰや弱点を見破るのだ。

こんなことをしてみると



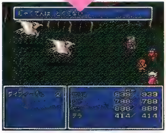
⬆ためしに味方の誰かに、そのカーソルを合わせて決定してみると……。

おれたちにも弱点くらいある



⬆そいつに照準が合う。いったいこれから、なにが起ころうとしているのか？

フムフム、そーかぁ



⬆なんと、ちゃーんと味方のＨＰや弱点を見破ってくれたのだ。ふーん、そっか。

おれたちゃ怪獣じゃねーぞぉ!!



怪獣図鑑というアイテムは、この世に存在するモンスターのデータが書き込まれた書物。なのにこの怪獣図鑑でセシルたちの弱点がわかっちゃうなんて、ちょっとへんな感じ。これじゃまるで、セシルたちがモンスターの一種として図鑑に載っているみたいだよね。

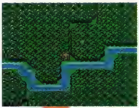
図書券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

黒チョコボ3つの秘密大公開!

千葉県　黒田　忠　（会員番号902912）

『ＦＦⅣ』で新登場の黒チョコボ。チョコボの森から森へ、１往復なら空を飛んで、セシルたちをいろいろなところへ連れていってくれるイカしたやつだ。この黒チョコボの３つの秘密をここで公開するぞ。まずひとつは、黒チョコボは、主人が帰ってくるまで、その場を離れず、ズーっと待っていてくれること。もうひとつは、ズーっと待っている黒チョコボ以外の黒チョコボに乗ってしまうと、突然どこかに姿を消してしまうこと。最後のひとつは、帰り道は山の上も飛んでいけること。黒チョコボはあまり高く飛べないので、山を越えてセシルたちを運ぶことができないのだ。それなのに、帰り道はちゃっかり山の上をとおっちゃったりしてるんだよね。新登場の黒チョコボ。まだまだ、なにかやってくれそうな予感がする……。

その1 主人の帰りを待ち続ける



➡黒チョコボは森で、主人の帰りを待っている。

ズ〜〜〜っと!?



⬆いくら主人の帰りが遅くても、黒チョコボはひたすら森で待ち続けている。

その2 もう1匹連れてくるといなくなる



➡浮気なキミが、別のチョコボに気を許したら。

ありゃりゃ？



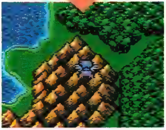
⬆あれ、さっきまでここに黒チョコボがいたはずなのに……？　へんだぞ！

その3 帰り道は山の上もへっちゃら



➡黒チョコボは山の上を飛ぶことはできないのだ。

ほーらね



⬆あれれ？　なぜか帰り道は山の上を飛んでいくぞ。ちょっぴりズルイなぁ。

なくならない矢の怪

2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

東京都　小嶋　寿　(会員番号902913)



⬆なんと、装備された矢はあと1本しかない。これを使っちまったら、もう……。

矢は消耗品だから、使い切ってしまったらそれきり。しかしこの技を使えば、最後の1本はなくさずに使うことができる。最後の1本の矢を使ってしまったあと、そのキャラに再び順番が回ってくるまえに戦闘を終えるのだ。するとなぜか、矢がなくならない。

戦闘終了



使ったはずの矢が!?



⬆矢を使ったキャラに順番が回るまえに、急いで戦闘を終えるのだ。急げ、急げ！

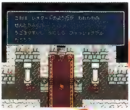
⬆すると、使ったはずの矢が、まだ手元に残っているのだ。ちょっぴりラッキー。

トロイア上空にて……

1000円
ファミ通チケット 500ガバス

大阪府　松尾和幸　(会員番号902914)

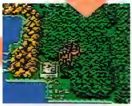
磁力のダンジョンをクリアーし、再びトロイア城に戻ってくると、とりあえずひとつのイベントが終わる。そのあと、城のなかで体力回復や情報収集などしていると、飛空艇に乗れという声が聞えてくる。ここで城の外に出て飛空艇に乗るわけだけど、このとき✚ボタンの左以外の方向を押しておくと、ちょっとへんな場面が見られるのだ。もう1機飛来する謎の飛空艇が横づけされるはずなんだけど、こうしていると、激突したように見えてしまうのだ。



➡トロイア城のなかで、人々とお話。いろんな情報が手に入るなぁ。



➡さて、城の外で飛空艇に乗り込む。そしてすぐ✚ボタンの左以外を押す。



➡ガッシャーン！ドンガラガッシャーン！とぶつかっちゃった？



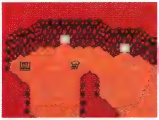
⬅あらら？ たしかに、垂直にぶつかったはずなのに、おかしいなぁ？

扉が開きまくり!

1000円
ファミ通チケット 500ガバス

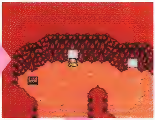
神奈川県　高津義政　(会員番号902915)

扉がいっぱいある



⬆ずいぶんと扉の多いダンジョンだな。さて、どれから開けるとしようかな？

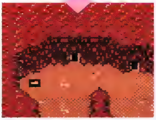
開けてみよっと!



⬆さあ、扉の前に立って、決定ボタン。いよいよ扉が開きまーす。ジャーン！

冒険を進めていくうちに、扉がいっぱいある、あるダンジョンにいくことになる。ここの扉のなかには、開けたとたんに扉のモンスターが登場するところがあるのだ。そのモンスターに変身する扉を開けると、画面に映っているほかの扉までいっしょに開いたように見えてしまうのだ。あら不思議!?

あ?　隣の扉も!?



⬆むぉーっ！　なんと、ほかの扉までいっしょに開いたように見えたぞ！

壁のスイッチを横から

1000円
ファミ通チケット 700ガバス

東京都　渡辺　悟　(会員番号902916)

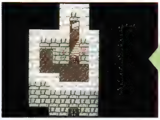
バロン城の右の塔にいく途中に、スイッチを押すと開く壁がある。このスイッチ、普通は正面に立って押すものなんだけど、じつは横からでも押すことができたのだ。階段を下り切るまえで立ち止まり、左を向いて決定ボタンを押す。すると、カチッと音がして、壁が開いてしまうのだ。あら不思議!?

スイッチがあるぞ



⬆あ！　壁にスイッチがある。スイッチがあったら当然、押してみたくなる。

これでも押せるぞ



⬆じつは横からでも押せたりするのだ。こっち側にもスイッチがあるのかな？

普通ならこう押す



⬆ま、普通の人なら、スイッチの正面に立って押してみるんだろうな。

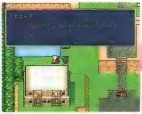
図書券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

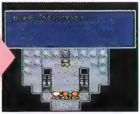
なにものだってパーラディーンー

東京都　但馬信弘　(会員番号902917)

ミシディアの民の冷たい対応を受けたセシル。暗黒騎士からパラディンに生まれ変わってまで、ロぎたなく罵られたくない、とテラの魔法で姿を変えてもらってミシディアに凱旋しても、豚になろうがカエルになろうが、立派な姿と誉められてしまうのだ。へんなの。

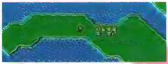
過ぎし暗黒の日々

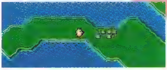




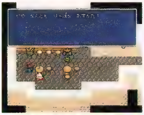
時代はパラディン

でも……





⬆パラディンになったからといってミシディアの人々が簡単に許してくれるとは思えない。テラに頼んで姿を変えよう。



カエルだろ?

豚なんだよ、豚!!



トホホ…

図書券 1000円
ファミ通チケット 600ガバス

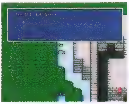
すーいすいと平泳ぎ!!

埼玉県　岡嶋　広　(会員番号902918)

トロイア城の堀には、気持ち良さそうにカエルがすいすーい泳いでるよね。城のなかを歩き回ってみても、この堀にはちょっと入り込めそうにない。でもじつは、このカエルたちがいる堀には入ることができるのだ。城に入ったところを左か右に曲がればそこは水路のなか。カエルたちといっしょに泳ぐのもいいね。



➡すーいすい。とっても気持ちいいぞー。すーいすい。つかの間の休息。



➡一匹だけなんだけど、カエルくんも話をしてくれるのだ。すーいすい。

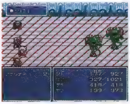
図書券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

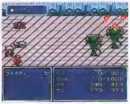
?が反対? はてな?

高知県　山脇康生　(会員番号900797)

およそ戦闘のなかでもっとも頭にくるバックアタック。でもその嫌なバックアタックならではの秘技もちゃんと存在するのだ。たとえばバックアタックで戦闘に突入し、そのモンスターにコンフュをかけると、うまくいけば、頭の?マークが通常とは反対向きに表示されてしまう。なんかまぬけでおかしいんだな。これが。

バックアタックだー!





➡混乱してるやつは妙ちくりんなことをやるからなかなか笑えるぞっ。

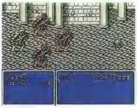
図書券 3000円
ファミ通チケット 2100ガバス

司令官を失った兵は哀れなものだな

大阪府　浜崎淳一　(会員番号902919)

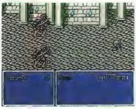
繰り返し繰り返し襲いかかってくる、バロン軍の司令官とバロン兵たち。バロン兵から先に倒すと必ずといっていいくらい司令官は撤退してしまうが、この司令官を先に倒してしまうと、バロン兵は狂って同志討ちしてしまうのだ。これはやはり操られてるってことだろうか? 先に進めば進むほどバロン兵も狂うまで時間がかかるし、あの、にっくきゴルベーザが洗脳しているのに違いない。

バロン兵だー!!



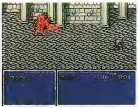
➡現われ出でたる、バロン軍。ここはカイポ。バロン軍とははじめての遭遇だ。

しかし……?



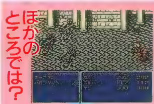
➡なにがなんでも、まずはジェネラルからぶっ倒しちまうのだ。やったぜ。

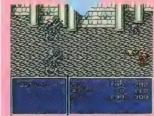
ありりゃりゃりゃ?



➡ジェネラルがいなくなると、バロン兵はあっという間に同志討ち。情けない。

ほかのところでは?





まず反撃してくる!!

禁断の秘技！ファイナルファンタジーIV

図書券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

うおーっとびっくり!!

東京都　稲村敏也　（会員番号902920）

ファーブル到着時点で達しているだろう平均レベルに対し、かなり手強いモンスターが出てくるポイントを発見したぞ。城を出て、海岸線沿いに北へ向かったあたりだ。手強いとはいっても、ファブールまでちゃんと辿り着けてるのだから、油断さえしなければ、けっして倒せない相手じゃない。ここから先の旅を楽にするために、ここいらで経験値だとかギルなんかを稼ぎまくっておこうぜ。

楽勝！ 楽勝！ 楽勝！

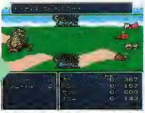


←このていどの敵なんぞ、片手で軽ーくひねってやるわい。出直してきやがれ。

なーんてこったい!!



➡ところがところが、げっなんだこいつ!! すっげえ強ぇえ。慌てちまうぜっ。



⬆なめてかかったのがなにより悪かった。けっして倒せぬ敵ではない。

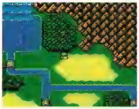
図書券 1,000円
ファミ通チケット 500ガバス

行進曲をかけておくれ

香川県　津島源蔵　（会員番号902921）

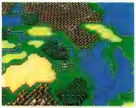
今回の『FFIV』は、まさしく乗り物のオンパレード。途中で改造を受けたりもするけど、最終的には飛空艇が2隻にホバー船が手元に残される。ここでは2隻の飛空艇とホバー船、そしてチョコボをまとめてバロン城に集合させてみたぞ。ちょっとしたコツはあるけど、誰でもこのように乗り物を集めることができる。ヒントは黒チョコボをうまく使うこと。いったりきたり、忙しいけれどもね。

忠犬ハチ公みたいだ



➡黒チョコボめっけ。ただご主人の帰りを待ち続けるかわいいやつ。よしよし。

ぶるるんぶるるん〜



⬅天駆ける、飛空艇。エンタープライズを手に入れるシーン。うれしいよーん。



図書券 2000円
ファミ通チケット 1600ガバス

爆笑!! 浜に打ち上げられたカエル

福岡県　跡辺伸二　（会員番号902922）

『FFIV』大騒動でパニックの編集部を笑いの渦に巻き込んだ、この秘技、ぜひ試してみてくれ。ただし、3日徹夜してからやること。



N. MAKINO

Pick Up
Shopping Information

今週の調査協力店
ヨドバシカメラ

ディスカウントショップ最新価格データ

	ソフト名	標準価格	販売価格
ファミコン	ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!!	8200円	5572円
	百の世界の物語	6200円	4213円
	デ・ブロック	4980円	3378円
	ドキ!ドキ!遊園地	5800円	3941円
	ドラゴンウォーズ	6800円	4621円
	アルマジロ	6900円	4689円
	くにお君の時代劇だよ全員集合!	6500円	4417円
	ファミリーサーキット'91	7800円	5300円
	まじかる★タルるーとくん	5800円	3941円
	ドクターマリオ	4900円[込]	3430円[込]
スーパーファミコン	白熱プロ野球ガンバリーグ	8500円	5776円
	ファイナルファンタジーⅣ	8800円	7261円
	エリア88	8500円	6601円
	がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～	8800円[込]	7000円[込]
	バトルドッジボール	9600円	7456円
	スーパーR・TYPE	8500円	6601円
	機動戦士ガンダムF91 フォーミュラー戦記0122	9500円	7378円
	スーパーウルトラベースボール	8800円	4834円
	シムシティー	8000円[込]	6400円[込]
	スーパーマリオワールド	8000円[込]	6350円[込]
PCエンジン	パワーリーグⅣ	6500円	4417円
	はなたーかだか!?	7200円	4893円
	BURAI 八玉の勇士伝説	7200円	4893円
	スクウィーク	6400円	4349円
	戦国関東三国志	7800円	2893円
	PC原人2	5800円	3941円
	ファイナルソルジャー	6500円	4417円
	F1サーカス'91	5900円	4689円
	精霊戦士スプリガン	6500円	4417円
	コブラⅡ 伝説の男	6500円	3398円
メガドライブ	ポピュラス	6000円	4077円
	アウトラン	7000円	4757円
	メガトラックス	6000円	4077円
	ディノランド	6800円	4621円
	空牙	8400円	5708円
	ベアナックル	6000円	4077円
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	6000円	4077円
	マスター・オブ・モンスターズ	7800円	5300円
	エイリアンストーム	6000円	4077円
	ファステスト・ワン	7500円	4757円

	ソフト名	標準価格	販売価格
ゲームボーイ	メガリット	3900円[込]	2650円[込]
	ネメシスⅡ	3800円[込]	2580円[込]
	プロ野球スタジアム'91	4200円[込]	2940円[込]
	エレベーターアクション	3400円[込]	2310円[込]
	バトルシティ	3090円[込]	2100円[込]
	ダルマンバスターズ	3300円[込]	2240円[込]
	フリートコマンダーVS.	4635円[込]	3150円[込]
	茶々丸冒険記3 アビスの塔	3900円[込]	2650円[込]
	パズルボーイⅡ	3300円[込]	2240円[込]
	聖剣伝説-ファイナルファンタジー外伝-	4800円[込]	3840円[込]
ゲームギア	ラスタンサーガ	4500円	3058円
	アウトラン	3500円	2378円
	エターナルレジェンド 永遠の伝説	4500円	3058円
	グリフォン	3800円	2582円
	ワギャンランド	4000円	2718円
	ファンタジーゾーンGEAR～オパオパJr.の冒険～	3900円	2650円
	ギアスタジアム	3500円	2135円
	サイキックワールド	3500円	2378円
	マッピー	3500円	2378円
	パックマン	3500円	2378円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	22000円[込]
ファミコン本体	14800円	9029円
ツインファミコン本体	25000円	21359円
PCエンジンCGⅡ本体	19800円	15242円
メガドライブ本体	21000円	11359円
CD-ROMシステム(PCエンジン用)	57300円	28932円
ゲームギア本体	19800円	13300円
PCエンジンGT本体	44800円	33689円
ゲームボーイ本体	12500円[込]	8700円[込]
PCエンジンGT用テレビチューナー	14800円	10873円
ゲームギア用テレビチューナー	12800円	9941円
スーパーファミコン用S端子ケーブル	2575円[込]	2000円[込]
スーパーファミコン用ステレオAVケーブル	1545円[込]	1200円[込]
ゲームボーイ用通信ケーブル	1500円[込]	1200円[込]
メガブラスター	2480円	1922円
JB KING	8900円	7378円
PCエンジン用天の声Ⅱ	2600円	1980円
PCエンジン用マルチタップ	2480円	2038円
ゲームセレクタ	9500円	7378円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
	ファミコン
10月4日	○ロードランナー 4500円<ハドソン>
	スーパーファミコン
8月23日	○ファイナルファンタジーⅣ 8800円<スクウェア>
8月30日	○ファイナルファンタジーⅣ 8800円<スクウェア>
9月6日	○ファイナルファンタジーⅣ 8800円<スクウェア>
9月13日	○ファイナルファンタジーⅣ 8800円<スクウェア>
9月20日	○ファイナルファンタジーⅣ 8800円<スクウェア>
9月27日	○ファイナルファンタジーⅣ 8800円<スクウェア>
10月4日	○ファイナルファンタジーⅣ 8800円<スクウェア>

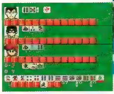
今週のお買い得情報

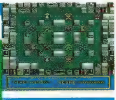


ヨドバシカメラ
新宿西口店　青井さん

今週もお買得なソフトをたくさん用意いたしております。なかでも注目はPCエンジンのソフト。『トリッキー』は新作ながら1922円、人気のCD-ROMソフト『ぎゅわんぶらあ自己中心派』も、1456円と、お求めやすい価格になっております。

トリッキー
PCエンジン
アイ・ジー・エス　1922円





ぎゅわんぶらあ自己中心派
PCエンジン
ハドソン　1456円

そのほかの超お買い得ソフト

- ○マリオブラザーズ(ファミコン)　1922円
- ○ゴルビーのパイプライン大作戦(ファミコン)　1922円
- ○ドンキーコングJR.(ファミコン)　1922円
- ○究極ハリキリスタジアムⅢ(ファミコン)　1922円
- ○クォース(ファミコン)　1844円
- ○タイタン(PCエンジン)　1922円
- ○ジャッキーチェン(PCエンジン)　2893円
- ○琉球(PCエンジン)　1922円
- ○ラビオ・レプス・スペシャル(PCエンジン)　1922円
- ○シャドーダンサー(メガドライブ)　2893円
- ○ラスタンサーガⅡ(メガドライブ)　1922円
- ○Sa・Ga2 秘宝伝説(ゲームボーイ)　1980円[込]

※最新再出荷情報は、全国の各小売店に最出荷される日にちです。調査協力店とは一切関係ありません。

★8月14日調べ



新着ゲーム通信

FC ファミコン マリオ オープンゴルフ

スポーツ | バックアップカートリッジ
任天堂　9月20日発売　6000円[込]　2メガ

任天堂から『マリオ オープンゴルフ』の登場だ。基本的なシステムは、以前ディスクカードで発売された『ゴルフJAPANコース』、『ゴルフUSコース』と同じ。ただしプレーヤーを熱くさせる演出が、いたるところにちりばめられているぞ。

なんといっても気持ちいいのは、ショット後の画面。飛んでいくボールの動きに合わせて、画面がスクロールするのだ。高く上がるショットを打つと、空が大きく映し出されるってわけ。

そして緊張感を高めてくれるのがズーム画面。ボールがカップ近くに飛んでいくと、カップ周辺が大きく表示される。ボールがカップに入るのか、入らないのか、その決定的な一瞬を見ることができるからドキドキものだぞ。

コースはJAPANコース、USコースはもちろん、世界各地の5コースを収録。90ものホールを楽しむことができるぞ。まずJAPANコースからスタート。規定打数以内でホールアウトすれば、つぎのコースに進むことができるのだ。

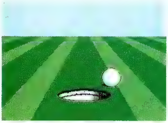
迫力のズーム画面



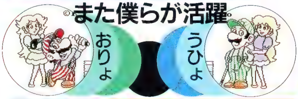
⬆グリーン上の画面。芝目の見方などは以前と同じ。しっかり狙ってカップインさせろ。



⬅通常のショットはこの画面で行なう。ショットすると、ボールの動きに合わせて画面がスクロールするのだ。一度は見ないとソンするぞ。



⬅これがズーム画面。大迫力のシーンが楽しめるぞ。



全5コース90ホールだ!!

⬇JAPANコースの最初のホール。JAPANコースは、5コース中一番難易度が低いぞ。肩の力を抜いてスタートしよう。





⬆JAPANコースがやさしいといっても、そこはそれ。グリーンがバンカーに囲まれたホールもある。でも、しっかり練習を積めば、怖いものなんてないものだ。励め。

FC ファミコン

SDガンダムガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー

シミュレーション　バックアップカートリッジ

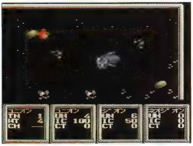
ユタカ・バンダイ　発売日未定　価格未定　4メガ

人気シミュレーションシリーズ『ガチャポン戦士』の第4弾だ。

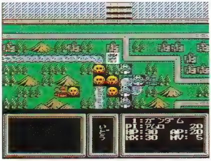
今回の大きな変更点は、3つの軍隊の戦いができるということ。前作までのジオン軍と連邦軍の2つの軍隊の対決のほか、ティターンズ、エウーゴ、ネオ・ジオンの対決もできるようになったのだ。

戦闘システムも変更されたぞ。敵味方の区別なく、すべてのパイロットのなかでレベルが低い順番にコマンドを入力。レベルが高ければ、敵がどのコマンドを入力したかわかるから、それに応じた作戦をたてられるというわけだ。

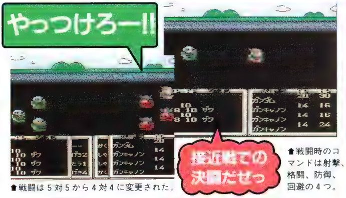
もちろん、キャラクターやシナリオもパワーアップ。総登場キャラクターは約220種類、シナリオは60種類も用意されているのだ。



⬆これは宇宙のシナリオ。ここでは新たにガンダムF91とガンダム0083が登場するぞ。



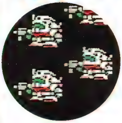
⬆シナリオの設定は、よりガンダムの歴史に近づけられた。こりゃ、ファンにはたまりませんなあ。



⬆戦闘は5対5から4対4に変更された。

⬆戦闘時のコマンドは射撃、格闘、防御、回避の4つ。

登場キャラ220種!



⬆あれまあ、ほんとにかわいいジムちゃんだねえ。がんばって戦うんだよ。



⬆なんと今回は、3人同時プレーが可能なのだ。友だちといっしょにプレーすれば熱くなるぞー。

FC ファミコン

伝染るんです。かわうそハワイへ行く。

アクション　カートリッジ

タカラ　12月20日発売　6800円　2メガ

あの、かわうそだ

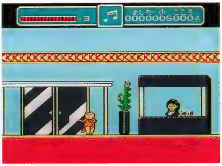
吉田戦車原作のマンガ『伝染るんです。』が、横スクロールのアクションゲームになって登場だ。

主人公かわうそくんの攻撃方法は5種類。Bボタンを押すと、画面上部のアイコンのグラフィックが変化する。ボタンを離したときに表示されているグラフィックによって攻撃パターンが変わるのだ。効果の高い攻撃は、表示されている時間が短いから注意が必要だぞ。たとえば、画面上にいるすべての敵にダメージを与えられる“怒りの阿修羅”は、ほんの一瞬しか表示されない。しかも、Bボタンを長い時間押し続けると、かわうそくんは疲れて3秒間動けなくなってしまうから、のんびりと選んでいるヒマはないのだ。





⬅ステージの途中には数件のお店がある。ここでアイテムを買うのだ。



⬅このへんなおどりも攻撃方法のひとつ。笑ってないであんたもやりなさい。



⬆⬇かっぱくんや斉藤さんはボスキャラとして登場。どんな対決をするのか楽しみだね。

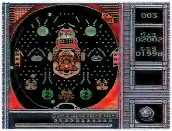


FC ファミコン パチ夫くん4

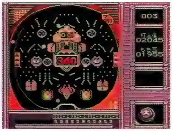
パチンコゲーム
カートリッジ

ココナッツジャパン　11月15日発売　8800円　4メガ

おなじみ『パチ夫くん』の続編なのだ。本物のパチンコ台と同じように新要件機が登場。対応のパチンココントローラーを使えば、楽しさも倍増だ。今回は、台の釘をどんどん締めてしまう、悪の釘師ボルゾーがいたるところに出現するぞ。捕まえながら冒険しよう。

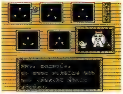


⬆ほーら、新しい台も、堂々登場なのだ



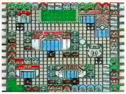
⬆打ち止めさせることができるであろーか。

打って打って止めて止めて



⬆釘を調べるのは、もうすっかりおなじみだよね。しっかり調べろ

ギラギラね



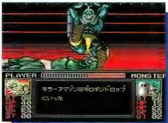
⬆なかなかハデハデのマップだなあ。ここをウロウロすんのよ。

PC PCエンジン モンスタープロレス

スポーツ
Huカード

アスク講談社　11月下旬発売　6800円(予価)　4メガ

ちょっとユニークなプロレスゲーム。キャラクターは全16人。グチャドロのモンスターたちなのだ。鮫アタックや毒胞子攻撃など、モンスターならではの技が使えるぞ。試合に勝つためには、モンスターの体力や魔力のパラメーターを上げ、強く育て上げることが大切だ。



⬆戦闘シーン。バビュっと必殺技だ！

グチャドロゲロピー！







⬆必殺技がブッキーよ。

PC PCエンジン クイズアベニュー2

クイズゲーム
CD-ROM

NECアベニュー　10月上旬発売　価格未定

NECアベニューのクイズゲーム第2弾が登場なのだ。問題の数は6000問。クエストとF1の、ふたつのモードで遊べちゃうのだ。

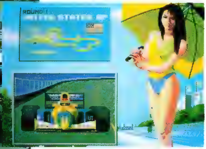
ふたり同時プレーもできるクエストモードでは、魔物が出すクイズに答えてラウンドを進めていこう。全部で7つのラウンドがあるぞ。画面に表示されたノルマ分を正解すると、つぎのラウンドに進むことができるのだ。

F1モードでは、世界16カ国のサーキットをクイズで戦い抜いていくことになる。最大5人まで参加が可能なので、熱いバトルが繰り広げられそうだね。ラウンド数は全部で16。クイズの正解数や解答スピードを加算し、ポイントが一番高いプレーヤーが優勝者となるぞ。

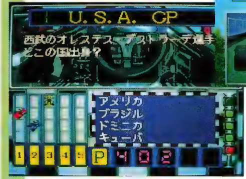
クイズで熱くなろう



➡これはクエストモード。かわいい魔物ちゃんが、たくさんクイズを出してくれるのデース。



⬆んまー！　F1モードにゃ、このようなハイレグギャルも登場すんのね。ヒイ！

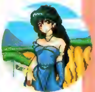


⬆F1モードだ。友を蹴散らしてブンブン走ったれィ！

ホイきた

まかせろ







⬆カワイイ魔物さんたちのお姿なのだ。

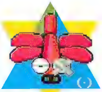
PC トイレキッズ

PCエンジン　シューティング　Huカード
メディアリング　11月下旬発売　価格未定　2メガ

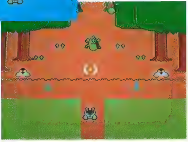
ちょっと変わったシューティングゲーム。臭い臭いトイレのなかに引きずり込まれた大介が冒険するぞ。最強の敵はウンピ大王。パワーアップアイテムをバンバン使って強くなろう。ウンチなどのきちゃない敵が、キミを待ってるぞ。ふたり同時プレーもできるのだ。

くっちゃいゲームだよ





⬆あるステージのボスキャラ。みんなが嫌いなカマドウマは出ないの？



⬆ほらほら、見て。敵はウンチちゃんだったりハエちゃんだったりするのー。でも、とっても臭そうであるな。
➡ウンピ大王を倒すのが最終目的。そのまえにこのザコたちをかたづけなきゃな。うーん、元から断たなくっちゃ。

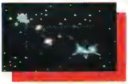
元から断たねば!

PC スパイラルウェーブ

PCエンジン　アドベンチャー　Huカード
メディアリング　発売日未定　価格未定　4メガ

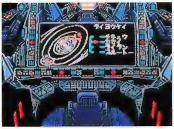
『スパイラルウェーブ』は3Dシューティングと RPG の要素も含まれたアドベンチャーゲームだぞ。宇宙を題材にした壮大なストーリーなのだ。シューティングシーンでは、母艦を操縦して敵を倒そう。またレベルアップしていくところは RPG 風に味付けされてるぞ。

いろんな要素詰まってます





⬅仲間との情報交換が非常に役立つのです。頼りにしてまっせ。



➡なんだかSFチックで、えれーカッコイイでやんの一。



⬆きれいな宇宙で、激しい戦闘が行なわれるのであった。なーむ。

MD アイルロード(仮題)

メガドライブ　RPG　CD-ROM
ウルフチーム　'92年3月発売　価格未定

このゲームは、3Dダンジョンを舞台にしたRPG。パーティーのメンバーは、神官戦士の主人公、女魔導師、女僧侶、戦士の4人だ。

注目したいのは、リアルタイムの戦闘シーン。グラフィックが立体的に描かれていて、飛んでいる敵などは本当に空中に浮かんでいるように見えるぞ。また、武器や魔法を使ったときのアニメーションもかっこいいのだ。

店のなかやダンジョン内の部屋に入ると、画面はルームモードに切り替わる。ここでは部屋のなかをくわしく調べられたり、アニメーションの演出が楽しめるなどのアドベンチャーの雰囲気も味わえるのだ。重要な秘密が隠されている場合もあるので要チェックだね。

要チェックRPGだ



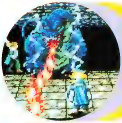
➡宿屋に入ろうとしているパーティーのみなさま。なんとも立体的だな。



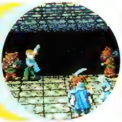
⬅戦闘シーン。遠くにいる敵は小さく見えるのだ。イカス。



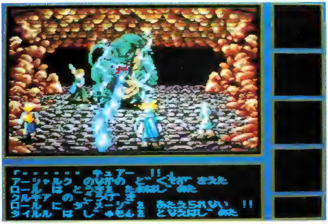
⬆アドベンチャーの要素も含まれてるぞ。



⬅敵キャラは近くで見ると、こんなにコワイ。迫力もん。



➡キャラクターデザインの担当は美樹本晴彦なのだ。



GB きんぎょ注意報! わぴこのわくわくスタンプラリー!

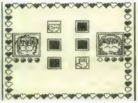
ゲームボーイ　テーブル　カートリッジ
ユタカ・バンダイ　12月発売予定　3500円[込]　1メガ

学校中に隠されたスタンプを探し回るゲーム。スタンプをもらうには、さまざまなゲームをクリアーしなければならない。ジャンケンやアミダなどの5種類のゲームが用意されているぞ。スタンプをビンゴのように、たて、横、斜め、いずれかに3つ以上並べよう。

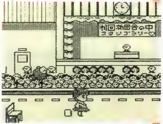
学校は楽しいね



⬅主人公のわぴこ。おーい、ぎょぴちゃんってばー!



⬅ジャンケンゲームのできる教室に入ったぞ。4回勝ったほうが勝ちなのさっ。



⬆スタンプを揃えると、さらに体育館での勝負があるのだ。がんばってねん。





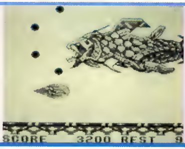
⬅アニメでもおなじみのキャラクターも、学校内をウロウロ。

GB サガイア

ゲームボーイ　シューティング　カートリッジ
タイトー　発売日未定　価格未定　容量未定

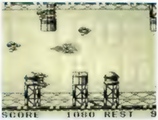
超人気シューティングゲーム、『ダライアス』のゲームボーイ版が、ついに発売されることになったぞ。アイテムを取って自機をパワーアップさせていこう。ステージの最後には、大きなボスが待っている。ボムを使って倒そう。難易度設定ができるのが親切なのだ。

➡このでっかいお魚ちゃん、どっかで見たことあるでしょ。



あのゲームがコレでできるうれしい悲鳴





⬅ボスのところまで行きましょう。



⬅いろんなステージがあるぞ。

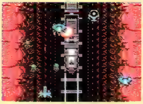
GG GGアレスタ

ゲームギア　シューティング　カートリッジ
コンパイル　11月29日発売予定　4800円　2メガ

『アレスタ』シリーズのシューティングゲームだ。ステージは全部で8面。ステージの最後にいるボスを倒せばステージクリアーだ。自機はアイテムを取ることによって4段階にパワーアップする。高速スクロールに惑わされないで、確実に敵を撃ち倒していこう。

ハデハデのピカピカだー!

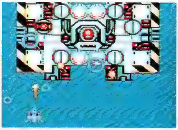






⬅➡見どころがいっぱいあるシューティングゲームだ。





⬆高速たてスクロール。8ステージ攻略できるかな?　できるもんならやってみな。

森下万里子の謎のゲーム未確認情報



●こんにちは、万里子です。さっそく情報をお伝えしますね。
●RIOT・日本テレネットさんは、『未来少年コナン(仮題)』をPCエンジンのスーパーCD・ROM²で開発中。
●システムソフトさんは、PCエンジンで『Lode Of Wars』を開発中。
●メサイヤ(NCS)さんは、『バトルトード』というカエルが主人公のアクションゲームを企画中です。
●ジャレコさんは『スーパーカップサッカー』をスーパーファミコンで発売する予定です。
●ではまた。　(森下万里子)



⬆アイ・ジー・エスさんの新作は『IQ PANIC』。みんなで楽しめるクイズゲームなの。



⬆ウルフチームさんの『精霊神世紀フェイエリア』は、メガドラのCD-ROMです。

THE Schedule

ファミコン

8月発売のソフト

27日 ○クライシスフォース＜コナミ＞
6000円/カートリッジ
29日 ○ロイヤルブラッド＜光栄＞
9800円/バックアップカートリッジ
30日 ○メタルスレイダー・グローリー＜HAL研究所＞
8900円/カートリッジ
30日 ○快傑ヤンチャ丸2 からくりランド＜アイレム＞
5800円/カートリッジ

9月発売のソフト

13日 ○ウエスタン・キッズ＜ビスコ＞
6800円/カートリッジ
13日 ○絵描衛門＜アテナ＞
9800円/バックアップカートリッジ
20日 ○マリオ オープンゴルフ＜任天堂＞
6000円[込]/バックアップカートリッジ
20日 ○へべれけ＜サン電子＞
6200円/カートリッジ
20日 [illegible]＜EPIC・ソニー＞
5900円/カートリッジ
27日 ○イースIII ワンダラーズ フロム イース＜ビクター音楽産業＞
7500円/バックアップカートリッジ
27日 ○バトルフォーミュラ＜サン電子＞
6200円/カートリッジ
27日 ○中嶋悟F1ヒーロー2＜バリエ＞
5900円/カートリッジ
27日 ○ラディア戦記 黎明篇＜テクモ＞
6900円/バックアップカートリッジ
下旬 ○スパルタンX2＜アイレム＞
5500円/カートリッジ
○AVENGERS(仮題)＜データイースト＞
6500円(予価)/カートリッジ
[illegible]月 [illegible]'91 最強[illegible]
8500円(予価)/[illegible]

10月発売のソフト

4日 ○ちびまる子ちゃん-うきうきショッピング-＜ナムコ＞
5800円/カートリッジ
5日 [illegible]
6800円/バックアップカートリッジ
25日 ○カオスワールド＜ナツメ＞
7000円/バックアップカートリッジ
25日 ○たいむゾーン＜シグマ＞
6200円/カートリッジ
25日 ○ファイアーエムブレム外伝(仮題)＜任天堂＞
6000円[込]/バックアップカートリッジ
30日 ○グレートディール＜ヘクト＞
6800円/カートリッジ
下旬 ○テトリス2 BOMBLISS-＜ビー・ピー・エス＞
6500円/バックアップカートリッジ
下旬 ○つるピカハゲ丸(仮題)＜ジャレコ＞
価格未定/カートリッジ
○BIGFOOT＜アクレイムジャパン＞
4980円(予価)/カートリッジ
○燃えプロ'91 最強編(仮題)＜ジャレコ＞
価格未定/カートリッジ
○スターウォーズ＜ビクター音楽産業＞
価格未定/カートリッジ
○少年アシベ ネパール大冒険＜タカラ＞
6980円/カートリッジ
○ギミック!＜サン電子＞
6200円/カートリッジ
○SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士＜バンダイ＞
8200円(予価)/バックアップカートリッジ
10月～11月 ○ロックマン4＜カプコン＞
7800円(予価)/カートリッジ

11月発売のソフト

1日 ○モノポリー＜トミー＞
6800円/カートリッジ
8日 ○アメリカ横断ウルトラクイズ＜トミー＞
7800円(予価)/カートリッジ
5日 [illegible]最強の企業戦士 M&A[illegible]
9700円(予価)/カートリッジ
15日 ○パチ夫くん4＜ココナッツジャパン＞
8800円/カートリッジ
下旬 [illegible]
6300円/カートリッジ
[illegible]
6600円/バックアップカートリッジ
○スノーブラザース＜東亜プラン＞
価格未定/カートリッジ
○地底戦空バゾルダー＜ソフエル＞
5900円/カートリッジ
○パーマンPART2 秘密結社マドー団を倒せ!＜アイレム＞
5800円/カートリッジ
○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞
4980円(予価)/カートリッジ
○バナナン王子の大冒険＜タカラ＞
5900円/カートリッジ
○大工の源さん＜アイレム＞
6500円(予価)/カートリッジ
○ファミコン囲碁入門＜アイマックス＞
6500円/バックアップカートリッジ
○特救指令ソルブレイン＜エンジェル＞
価格未定/カートリッジ

12月以降発売のソフト

12月9日 ○オフザーケン＜徳間書店＞
6800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月20日 [illegible]
6800円/カートリッジ
12月上旬 ○東京パチスロアドベンチャー＜ココナッツジャパン＞
6800円/カートリッジ
12月 ○タイニートゥーン アドベンチャーズ＜コナミ＞
4900円/カートリッジ
12月 ○モンスターメーカー～7つの秘宝＜ソフエル＞
6800円/バックアップカートリッジ
12月 ○ゴジラ2＜東宝＞
5800円(予価)/カートリッジ
12月 ○ダイナマイト バットマン＜サン電子＞
6500円/バックアップカートリッジ
12月 ○チキチキマシン猛レース＜アトラス＞
価格未定/カートリッジ
12月 ○マジックキャンドル＜サミー工業＞
価格未定/バックアップカートリッジ
12月 ○太陽の勇者ファイバード＜アイレム＞
価格未定/カートリッジ
12月 ○第2次スーパーロボット大戦＜バンプレスト＞
8200円(予価)/バックアップカートリッジ
12月 ○アスミッくんランド＜アスミック＞
6300円(予価)/カートリッジ
12月 ○鳥人戦隊ジェットマン＜エンジェル＞
価格未定/カートリッジ
12月 ○いけいけ熱血ホッケー部＜テクノスジャパン＞
6200円/カートリッジ
'92年1月 ○がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝＜コナミ＞
価格未定/カートリッジ
'92年2月 麻雀大戦[illegible]
6600円/バックアップカートリッジ
'92年3月 ○桝添要一の朝までファミコン(仮題)＜ココナッツジャパン＞
価格未定/カートリッジ
'92年3月 ○1999(仮題)＜ココナッツジャパン＞
価格未定/カートリッジ
'92年3月 ○リトルサムソン＜シュールド・ウェーブ＞
価格未定/カートリッジ
'92年 ○バトルベースボール＜バンプレスト＞
価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

○SPOT＜ビー・ピー・エス＞
5500円(予価)/カートリッジ
○ルーンマスター＜ユタカ・バンダイ＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○トリトーン＜ザイン・ソフト＞
6800円(予価)/カートリッジ
○KABUTO＜ビック東海＞
価格未定/カートリッジ
○シルヴァ・サーガ＜セタ＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○ムーンクリスタル＜ヘクト＞
価格未定/カートリッジ
○バイオ・フォース・エイプ＜セタ＞
6800円/カートリッジ
○スーパードッグブービー～赤ちゃん大ぼうけんの巻～＜ジャレコ＞
価格未定/カートリッジ
○ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説＜ジェイアンドユー＞
7800円/カートリッジ
○スペースオペラ 大いなる神々＜ソフトウェア興業＞
価格未定/カートリッジ
○シャンカラ 陰謀の惑星＜アイ・ジー・エス＞
価格未定/カートリッジ
○幻獣創世紀＜ニチブツ＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○ジャストブリード＜エニックス＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○デ・ジャヴ2＜ケムコ＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○怪盗シュガー＜ビック東海＞
価格未定/カートリッジ
○パズロット(仮題)＜サミー工業＞
価格未定/カートリッジ
○ロッキー(仮題)＜サミー工業＞
価格未定/カートリッジ
○レッドアリーマー2(仮題)＜カプコン＞
価格未定/カートリッジ
○人生劇場3＜タイトー＞
価格未定/カートリッジ
○ドンドコドン2＜タイトー＞
価格未定/カートリッジ
○ハドソンホーク＜EPIC・ソニー＞
価格未定/カートリッジ
SDガンダム[illegible]
価格未定/カートリッジ
○セイバーキッズ＜エンジェル＞
価格未定/カートリッジ
○バトルトード＜メサイヤ(NCS)＞
価格未定/カートリッジ

スーパーファミコン

8月発売のソフト

23日 ○初段 森田将棋＜セタ＞
8800円[込]/バックアップカートリッジ
30日 ○スーパーテニス ワールドサーキット＜トンキンハウス＞
7800円/カートリッジ
31日 ○ハイパーゾーン＜HAL研究所＞
8500円/カートリッジ

9月発売のソフト

13日 Jerry Boy＜EPIC・ソニー＞
8500円/カートリッジ
15日 ○スーパー三國志II＜光栄＞
14800円/バックアップカートリッジ
20日 ○プロサッカー＜イマジニア＞
8000円[込]/バックアップカートリッジ

10月発売のソフト

4日 ○超魔界村＜カプコン＞
8500円/カートリッジ
25日 SUPER E.D.F.[illegible]
8700円/カートリッジ
25日 ○悪魔城ドラキュラ＜コナミ＞
8800円(予価)[込]/カートリッジ
25日 ○ラグーン＜ケムコ＞
8500円[込]/バックアップカートリッジ
○雷電伝説＜東映動画＞
8700円(予価)/カートリッジ
○JOE&MAC 戦え原始人＜データイースト＞
8500円(予価)/カートリッジ
○F-1エキゾースト・ヒート＜セタ＞
8900円[込]/バックアップカートリッジ

11月発売のソフト

21日 ○新・ゼルダの伝説＜任天堂＞
8000円[込]/バックアップカートリッジ
25日 ○豪槍神雷伝説「MUSYA」＜DATAMポリスター＞
8800円[込]/カートリッジ
下旬 [illegible]上海[illegible]
7800円(予価)/カートリッジ
○弟切草＜チュンソフト＞
8800円[込]/カートリッジ
[illegible]
価格未定/カートリッジ
○ダンジョンマスター＜ビクター音楽産業＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産＜エンジェル＞
9500円(予価)/バックアップカートリッジ
○レミングス＜サン電子＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○スーパーファイヤープロレスリング＜ヒューマン＞
8500円(予価)/カートリッジ
○ノスフェラトゥ＜セタ＞
8800円[込]/カートリッジ
○スーパー麻雀大会＜光栄＞
価格未定/カートリッジ
○ディメンションフォース＜アスミック＞
8500円(予価)/カートリッジ
○プロフットボール(仮題)＜イマジニア＞
価格未定/カートリッジ
○スーパーカップサッカー(仮題)＜ジャレコ＞
価格未定/カートリッジ

12月以降発売のソフト

12月中旬 ○サンダースピリッツ＜東芝EMI＞
価格未定/カートリッジ
12月 ○トップレーサー＜ケムコ＞
価格未定/カートリッジ
12月 ○飛龍の拳IV(仮題)＜カルチャーブレーン＞
価格未定/カートリッジ
12月 [illegible]東映動画
価格未定/カートリッジ
12月 ○バトルコマンダー＜バンプレスト＞
9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月 ○S・T・G＜アテナ＞
8900円(予価)/カートリッジ
12月 ○スーパーフォーメーションサッカー＜ヒューマン＞
7700円(予価)/カートリッジ
12月 ○反省ザル・ジローくんの大冒険＜ナツメ＞
価格未定/カートリッジ
12月 ○超攻合神サーディオン＜アスミック＞
8800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月 ○シルヴァ・サーガ＜セタ＞
8900円[込]/バックアップカートリッジ
12月 ○F1(仮題)＜ナグザット＞
価格未定/カートリッジ
12月 ちびまる子ちゃん はいきり365日の巻＜エポック社＞
8800円/カートリッジ
'92年1月 [illegible]アレスタ(仮題)＜東宝＞
価格未定/カートリッジ
'92年2月 ○バズー!魔法世界＜ホット・ビィ＞
価格未定/カートリッジ
'92年3月 ○機甲警察メタルジャック＜アトラス＞
価格未定/カートリッジ
'92年3月 ○ファランクス＜ケムコ＞
価格未定/カートリッジ
'92年4月 ○おざなりダンジョン＜DATAMポリスター＞
8800円[込]/カートリッジ
'92年4月 ○サイバリオン＜東芝EMI＞
価格未定/カートリッジ
'92年9月 ○パリ～モスクワ～ペキン・マラソンレイド(仮題)＜メルダック＞
価格未定/カートリッジ
'92年10月 ○バック・トゥ・ザ・フューチャー2(仮題)＜東芝EMI＞
価格未定/バックアップカートリッジ
'92年 ○MOTHER II(仮題)＜任天堂＞
価格未定/バックアップカートリッジ
'92年 ○シェラザード2＜カルチャーブレーン＞
価格未定/カートリッジ
'92年 ○ダイナウォーズ＜アイレム＞
価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

○ナグザットスーパーピンボール(仮題)＜ナグザット＞
価格未定/カートリッジ
ドラゴンスレイヤー英雄伝説＜エポック社＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○パワーモンガー＜イマジニア＞
価格未定/カートリッジ
○アースライト＜ハドソン＞
8500円/バックアップカートリッジ
○ドラゴンクエストV 天空の花嫁＜エニックス＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○ポッパーズ＜サン電子＞
価格未定/カートリッジ
○スーパーノヴァ＜コピアシステム＞
価格未定/カートリッジ
○ウィザードリィV＜アスキー＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○リングマスター＜やのまん＞
価格未定/カートリッジ
○芹沢信雄のバーディトライ(仮題)＜東宝＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○真・女神転生＜アトラス＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○パチ夫くん(仮題)＜ココナッツジャパン＞
価格未定/カートリッジ
○3DゴルフII(仮題)＜ティーアンドイーソフト＞
価格未定/カートリッジ
○シムアース＜イマジニア＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○初代熱血硬派くにおくん＜テクノスジャパン＞
8900円/バックアップカートリッジ
○ワギャンランド(仮題)＜ナムコ＞
価格未定/カートリッジ
○ハットトリックヒーロー＜タイトー＞
価格未定/カートリッジ
○ソルスティスII(仮題)＜EPIC・ソニー＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○鈴木亜久里のF1スーパードライビング＜ジー・アミューズメンツ＞
価格未定/カートリッジ
○マイト・アンド・マジックbooks2＜ジー・アミューズメンツ＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○トールキンの「指輪物語」＜ジー・アミューズメンツ＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○マスターオブモンスターズ＜カプコン＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○マジックソード＜カプコン＞
8500円(予価)/カートリッジ
○ブレス・オブ・ファイア＜カプコン＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○ワンダーブック＜アスク講談社＞
価格未定/カートリッジ
○キャプテン翼III＜テクモ＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○サイバーナイト＜トンキンハウス＞
価格未定/バックアップカートリッジ
○ラストファイターツイン(仮題)＜バンプレスト＞
価格未定/カートリッジ
○中嶋悟SUPER F-1 HERO(仮題)＜バリエ＞
価格未定/カートリッジ
○甲子園2＜ケイ・アミューズメントリース＞
価格未定/バックアップカートリッジ

PCエンジン

8月発売のソフト

23日 ○1941＜ハドソン＞
9800円/Huカード(PCエンジンSG用)
23日 ○ヴァリスIV＜レーザーソフト・日本テレネット＞
6780円/CD-ROM
30日 ○聖竜伝説モンビット＜ハドソン＞
6800円/CD-ROM
30日 ○ファイヤープロレスリング2nd BOUT＜ヒューマン＞
6900円/Huカード
30日 ○パワーゲイト＜パック・イン・ビデオ＞
6200円/Huカード

9月発売のソフト

20日 ○ワールドジョッキー＜ナムコ＞
5800円/Huカード
20日 ○ヒットジアイス＜タイトー＞
6800円/Huカード
27日 ○ニュートピアII＜ハドソン＞
7200円/Huカード
27日 ○どらごんEGG!＜メサイヤ(NCS)＞
6500円/Huカード
27日 ○CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス5号＜ビクター音楽産業＞
4800円/CD-ROM
27日 ○森田将棋PC＜NECアベニュー＞
価格未定/Huカード

10月発売のソフト

4日 ○メソポタミア＜アトラス＞
6800円/Huカード
25日 ○マジカルチェイス＜パルソフト＞
7800円/Huカード
25日 ドラゴンスレイヤー英雄伝説＜ハドソン＞
6800円/スーパーCD-ROM専用
25日 [illegible]
5800円/スーパーCD-ROM専用
上旬 [illegible]2＜NECアベニュー＞
価格未定/CD-ROM
上旬 [illegible]
6900円(予価)/CD-ROM
上旬 [illegible]＜NECアベニュー＞
価格未定/CD-ROM
下旬 ゼロウィング＜ナグザット＞
7200円(予価)/CD-ROM
○ソーサリアン＜ビクター音楽産業＞
価格未定/CD-ROM
○天使の詩＜RIOT・日本テレネット＞
7400円/スーパーCD-ROM専用
○タイムクルーズII＜フェイス＞
7200円/Huカード
10月～11月 ○コリューン＜ナグザット＞
6800円(予価)/Huカード
10月～11月 ○バブルガムクラッシュ＜ナグザット＞
価格未定/Huカード

11月発売のソフト

8日 ○プリンス・オブ・ペルシャ＜リバーヒルソフト＞
価格未定/スーパーCD-ROM専用
22日 ○雷電＜ハドソン＞
7200円/Huカード
中旬 ○将棋 初心者無用＜ホームデータ＞
7300円/Huカード
下旬 ○トイレキッズ＜メディアリング＞
価格未定/Huカード
下旬 [illegible]＜講談社＞
6800円(予価)/Huカード
[illegible]＜NECアベニュー＞
価格未定/CD-ROM
○Load of Wars＜システムソフト＞
7000円(予価)/CD-ROM
○スーパーメタルクラッシャー＜パック・イン・ビデオ＞
6200円/Huカード
○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞
価格未定/スーパーCD-ROM専用

12月以降発売のソフト

12月上旬 ○パチ夫くん 十番勝負＜ココナッツジャパン＞
7900円/Huカード
12月 ○ブロウニング＜RIOT・日本テレネット＞
価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月 ○クイズの星(仮題)＜サン電子＞
6500円/スーパーCD-ROM専用
12月 ○シュヴァルツシルト＜工画堂スタジオ＞
価格未定/CD-ROM
12月 ○雀偵物語2 宇宙探偵ディバン＜アトラス＞
価格未定/CD-ROM
12月 ○キャンペーン版大戦略II＜マイクロキャビン＞
価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月 [illegible]＜日本テレネット＞
価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月 ○IQ PANIC＜アイ・ジー・エス＞
8900円/CD-ROM
'92年1月 ○ココロン＜シュールド・ウェーブ＞
価格未定/CD-ROM
'92年3月 ○カラーウォーズ＜ココナッツジャパン＞
価格未定/CD-ROM
'92年 ○ライザンバーIII＜データウエスト＞
価格未定/CD-ROM
'92年 ○Minesweeper 掃海艇＜パック・イン・ビデオ＞
価格未定/CD-ROM
'92年 ○双截龍II(仮題)＜ナグザット＞
価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年 ○ウィザードリィ(仮題)＜ナグザット＞
価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年 ○川のぬし釣り2(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞
価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

○雷電＜ハドソン＞
価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ドラゴンブリード＜アイレム＞
価格未定/Huカード
○ファイティングラン＜ニチブツ＞
6900円/Huカード
○TVスポーツ・ベースボール＜ビクター音楽産業＞
価格未定/Huカード
○TVスポーツ・バスケットボール＜ビクター音楽産業＞
価格未定/Huカード
○迷宮島スペシャル＜アイレム＞
6700円/Huカード
○IT'S CAME FROM THE DESERT＜ビクター音楽産業＞
価格未定/CD-ROM
○盟約の定義＜ヒューマン＞
7200円(予価)/Huカード
○ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞
価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
○レインボーアイランド＜NECアベニュー＞
価格未定/CD-ROM
○ワードナの森＜NECアベニュー＞
価格未定/CD-ROM
○TATSUJIN＜タイトー＞
価格未定/Huカード
○ホームデータの囲碁(仮題)＜ホームデータ＞
価格未定/Huカード
○ギャラクシーフォース＜NECアベニュー＞
価格未定/Huカード
○天外魔境II 卍MARU＜ハドソン＞
価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ああっ 女神さまっ＜メサイヤ(NCS)＞
価格未定/Huカード
○フォゴットンワールド＜NECアベニュー＞
価格未定/スーパーCD-ROM専用
○魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～＜メサイヤ(NCS)＞
価格未定/CD-ROM
○神聖刻紀 ブリーダーズ・ワース＜メサイヤ(NCS)＞
価格未定/CD-ROM
○熱血高校ドッジボール部 PCサッカー番外編＜ナグザット＞
価格未定/スーパーCD-ROM専用
○エフェラ アンド ジリオラ＜ブレイングレイ＞
価格未定/CD-ROM
○ホラーストーリー＜NECアベニュー＞
価格未定/CD-ROM
○チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞
価格未定/CD-ROM
○ゲイングランド＜NECアベニュー＞
価格未定/未定
○天地を喰らう＜NECアベニュー＞
価格未定/未定
○マーブルマッドネス＜テンゲン＞
価格未定/Huカード
○ピーターパックラット＜テンゲン＞
価格未定/Huカード
○ボナンザブラザーズ＜NECアベニュー＞
価格未定/未定
○ちびまる子ちゃん(仮題)＜ナムコ＞
価格未定/Huカード
○太平記＜インテック＞
価格未定/CD-ROM
○マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞
価格未定/Huカード

	○LOOM＜ビクター音楽産業＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○スパイラルウェーブ＜メディアリング＞	価格未定/Huカード
	○ライジング・サン＜ビクター音楽産業＞	価格未定/CD-ROM
	○太閤記(仮題)＜アスク講談社＞	価格未定/CD-ROM
	○斬＜タイトー＞	価格未定/CD-ROM
	○TVスポーツ・アイスホッケー＜ビクター音楽産業＞	価格未定/Huカード
	○スターパロジャー＜ハドソン＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○あげだま(仮題)＜日本電気HE＞	価格未定/Huカード
	○ミズバク大冒険＜タイトー＞	価格未定/Huカード
	○中華大仙2(仮題)＜タイトー＞	価格未定/Huカード
	○マミーヘッド(仮題)＜タイトー＞	価格未定/Huカード
	○銀河お嬢様伝説YUNA(仮題)＜ハドソン＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○F1サーカス(仮題)＜ニチブツ＞	価格未定/CD-ROM
	○ハンター(仮題)＜インテック＞	価格未定/CD-ROM
	○21エモン(仮題)＜日本電気HE＞	価格未定/未定
	○コズミックファンタジー3(仮題)＜レーザーソフト・日本テレネット＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○トップをねらえ!＜リバーヒルソフト＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○BURAI II(仮題)＜リバーヒルソフト＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス6号＜ビクター音楽産業＞	価格未定/CD-ROM
	○ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞	価格未定/Huカード
	○麻雀覇王伝 カイザーズクエスト＜ユー・ピー・エル＞	価格未定/Huカード
	○ファージスの邪皇帝＜ヒューマン＞	価格未定/CD-ROM
	○モンスターメーカー＜NECアベニュー＞	価格未定/CD-ROM
	○スーパーダライアスII＜NECアベニュー＞	価格未定/CD-ROM
	○宇宙戦艦ヤマト＜ヒューマン＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用

メガドライブ

8月発売のソフト

30日	○ジュエルマスター＜セガ＞	6000円/カートリッジ
30日	○プロ野球 スーパーリーグ'91＜セガ＞	6800円/バックアップカートリッジ

9月発売のソフト

13日	○ギャラクシーフォースII＜CSK総合研究所＞	8400円/カートリッジ
20日	○レンタヒーロー＜セガ＞	8700円/カートリッジ
20日	○エル・ヴィエント＜ウルフチーム＞	8500円/カートリッジ
27日	○戦場の狼II＜セガ＞	7000円/カートリッジ
27日	○マスター オブ ウエポン＜タイトー＞	6800円/カートリッジ
	○宇宙戦艦ゴモラ＜ユー・ピー・エル＞	7500円/カートリッジ
9月〜10月	○アンデッドライン＜パルソフト＞	価格未定/カートリッジ

10月発売のソフト

4日	○ソードオブソダン＜セガ＞	6000円/カートリッジ
4日	○スパイダーマン＜セガ＞	6000円/カートリッジ
10日	○デビルクラッシュMD＜テクノソフト＞	6800円/カートリッジ
25日	○魔王連獅子＜タイトー＞	6800円/カートリッジ
25日	○ワンダーボーイV モンスターワールドIII＜セガ＞	6000円/カートリッジ
25日	○ブロックアウト＜セガ＞	6000円/カートリッジ
	○ドラゴンズアイプラス上海III＜ホームデータ＞	5800円/カートリッジ
	○ビーストウォリアーズ＜RIOT・日本テレネット＞	8400円/カートリッジ
	○将棋の星＜ホームデータ＞	6700円/カートリッジ
	○ワンダラーズ フロム イース＜RIOT・日本テレネット＞	8700円/バックアップカートリッジ

11月発売のソフト

15日	○ルナーク＜タイトー＞	6800円/カートリッジ
22日	○ファンタジア＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
29日	○忍者武雷伝説＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
	○天下布武＜ゲームアーツ＞	価格未定/CD-ROM
	○魔獣羅＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
	○タスクフォースハリアーEX＜トレコ＞	価格未定/カートリッジ
	○港のトレイジア＜RIOT・日本テレネット＞	8700円/バックアップカートリッジ
	○ファイティングマスターズ＜トレコ＞	価格未定/カートリッジ
	○ヘビー ノバ＜マイクロネット＞	価格未定/カートリッジ
	○乱世の覇者＜アスミック＞	9800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○ソーサルキングダム＜メサイヤ(NCS)＞	8800円/バックアップカートリッジ
	○LUNAR -THE SILVER STAR-＜ゲームアーツ＞	価格未定/CD ROM
	○ローリングサンダー2＜ナムコ＞	価格未定/カートリッジ

12月以降発売のソフト

12月13日	○太平記＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
12月	○鋼鉄帝国＜ホット・ビィ＞	価格未定/カートリッジ
12月	○デトネイター オーガン(仮題)＜ホット・ビィ＞	価格未定/CD-ROM
12月	○闘技王キングコロッサス＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
12月	○スーパーファンタジーゾーン＜サン電子＞	価格未定/カートリッジ
12月	○夢幻戦士ヴァリス＜RIOT・日本テレネット＞	8400円/カートリッジ
12月	○エグザイル＜RIOT・日本テレネット＞	8700円/バックアップカートリッジ
12月	○ゴールデンアックスII＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
12月	○中嶋悟F-1 GRAND PRIX＜バリエ＞	7500円(予価)/カートリッジ
12月	○ノスタルジア＜シュールド・ウェーブ＞	価格未定/CD-ROM
12月	○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞	価格未定/カートリッジ
12月	○精霊神世紀フェイエリア＜ウルフチーム＞	価格未定/CD ROM
'92年1月	○JuJu伝説＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
'92年1月	○牛若丸三郎太物語 24時間戦えますか?＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
'92年2月	○RPG伝説ヘポイ＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
'92年2月	○ターボアウトラン＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
'92年2月	○忍者外伝＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
'92年2月	○A列車で行こう＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
'92年2月	○レミングス＜サン電子＞	価格未定/カートリッジ
'92年2月	○デビリッシュ(仮題)＜ホット・ビィ＞	価格未定/カートリッジ
'92年3月	○アイルロード(仮題)＜ウルフチーム＞	価格未定/CD ROM
'92年	○コズミックストーリーズ＜RIOT・日本テレネット＞	価格未定/CD-ROM
'92年	○新・覇邪の封印＜工画堂スタジオ＞	価格未定/CD-ROM
'92年	○シュバルツシルト＜工画堂スタジオ＞	価格未定/CD-ROM
'93年3月	○魔法の少女シルキーリップ(仮題)＜RIOT・日本テレネット＞	価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

	○ツインクルテール(仮題)＜WAS＞	価格未定/カートリッジ
	○SDヴァリス＜レーザーソフト・日本テレネット＞	6800円/カートリッジ
	○アリシアドラグーン＜ゲームアーツ＞	価格未定/カートリッジ
	○F-1コンストラクターズ(仮題)＜セガ＞	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ヴァザム＜トレコ＞	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ベルリンの壁(仮題)＜KANEKO＞	価格未定/カートリッジ
	○パワードリフト＜電波新聞社＞	価格未定/カートリッジ
	○ニンジャウォーリアーズ＜タイトー＞	価格未定/カートリッジ
	○ファイヤープロレスリング外伝＜ヒューマン＞	7000円(予価)/カートリッジ
	○スラップファイトMD＜東亜プラン＞	価格未定/カートリッジ
	○ちびまる子ちゃん(仮題)＜ナムコ＞	価格未定/カートリッジ
	○ダブルドラゴン2(仮題)＜パルソフト＞	価格未定/カートリッジ
	○アーネスト・エバンス＜ウルフチーム＞	価格未定/CD-ROM
	○アルテイン(仮題)＜トレコ＞	価格未定/カートリッジ
	○デスブリンガー＜RIOT・日本テレネット＞	価格未定/メディア未定
	○クライングドラゴン(仮題)＜トレコ＞	価格未定/CD-ROM
	○ヴァイスII(仮題)＜トレコ＞	価格未定/CD-ROM
	○スーパーギャルズパニック(仮題)＜KANEKO＞	価格未定/CD-ROM
	○封神演義＜ビクター音楽産業＞	価格未定/CD-ROM
	○アルスラーン戦記＜ヒューマン＞	価格未定/CD-ROM
	○ワールドラリー＜ビスコ＞	価格未定/CD-ROM
	○ダークウィザード -蘇りし闇の魔導士-＜セガ＞	価格未定/CD-ROM
	○聖魔伝説「3×3EYES」＜セガ＞	価格未定/CD-ROM
	○シムアース＜セガ＞	価格未定/CD-ROM
	○ライズオブザドラゴン＜セガ＞	価格未定/CD-ROM
	○プリンス・オブ・ペルシャ＜ビクター音楽産業＞	価格未定/カートリッジ
	○アンビジョン・オブ・シーザーII＜マイクロネット＞	価格未定/バックアップカートリッジ
	○テクモワールドカップ'91(仮題)＜シムス＞	価格未定/カートリッジ
	○ソルフェイス＜ウルフチーム＞	価格未定/CD ROM
	○ミュータントハンター(仮題)＜トレコ＞	価格未定/カートリッジ
	○未来少年コナン＜RIOT・日本テレネット＞	価格未定/カートリッジ
	○F1サーカス(仮題)＜ニチブツ＞	価格未定/バックアップカートリッジ
	○DAHNA 女神誕生＜アイ・ジー・エス＞	価格未定/カートリッジ

ゲームボーイ

8月発売のソフト

30日	○ボンバーキング シナリオ2＜サン電子＞	3400円[込]/カートリッジ

9月発売のソフト

13日	○時空戦記ムー＜ハドソン＞	4500円[込]/バックアップカートリッジ
13日	○ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド＜タカラ＞	3800円[込]/カートリッジ
13日	○ナイトクエスト＜タイトー＞	3600円[込]/カートリッジ
20日	○ウイナーズホース＜メサイヤ(NCS)＞	4000円[込]/バックアップカートリッジ
27日	○アレサII＜やのまん＞	4800円[込]/カートリッジ
27日	○テクモボウル＜テクモ＞	3800円(予価)/カートリッジ
下旬	○少年アシベ ゆうえんちパニック＜タカラ＞	3800円[込]/カートリッジ
下旬	○ザードの伝説＜ビック東海＞	3980円[込]/バックアップカートリッジ

10月発売のソフト

1日	○ウィザードリィ外伝I＜アスキー＞	4635円[込]/バックアップカートリッジ
11日	○T.M.N.T 2＜コナミ＞	3800円[込]/カートリッジ
18日	○コナミックゴルフ＜コナミ＞	3800円[込]/カートリッジ
18日	○中嶋悟F1ヒーローGB＜バリエ＞	3500円[込]/カートリッジ
	○スーパーチャイニーズランド2＜カルチャーブレーン＞	3980円[込]/カートリッジ
	○ブルームランド＜クエスト＞	4300円[込]/カートリッジ

11月発売のソフト

21日	○ウルティマゲームボーイ-失われたルーン-＜ポニーキャニオン＞	4800円[込]/バックアップカートリッジ
22日	○ポパイ2＜シグマ＞	3500円[込]/カートリッジ
中旬	○レインボーチップス(仮題)＜KANEKO＞	3500円/カートリッジ
下旬	○がんばれゴエモン〜さらわれたエビス丸＜コナミ＞	価格未定/カートリッジ
	○熱血高校ドッジボール部 強敵!闘球戦士の巻＜テクノスジャパン＞	3600円[込]/カートリッジ
	○アルタードスペース＜EPIC・ソニー＞	3500円/カートリッジ

12月以降発売のソフト

12月13日	○バトルオブキングダム＜メルダック＞	3800円[込]/カートリッジ
12月13日	○モノポリー＜トミー＞	3980円[込]/カートリッジ
12月20日	○アメリカ横断ウルトラクイズ2＜トミー＞	3980円[込]/カートリッジ
12月上旬	○Minesweeper 掃海艇＜パック・イン・ビデオ＞	3500円(予価)[込]/カートリッジ
12月上旬	○パチンコ西遊記＜ココナッツジャパン＞	3900円[込]/カートリッジ
12月	○TWIN＜アテナ＞	3500円[込]/カートリッジ
12月	○セレクションII＜ケムコ＞	4500円[込]/カートリッジ
12月	○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞	3980円[込]/カートリッジ
12月	○キャプテン翼VS＜テクモ＞	4200円(予価)/カートリッジ
12月	○らんま1/2 2＜バンプレスト＞	価格未定/カートリッジ
12月	○太陽の勇者ファイバード＜アイレム＞	価格未定/カートリッジ
12月	○きんぎょ注意報 わぴこのわくわくスタンプラリー＜ユタカ・バンダイ＞	3500円[込]/カートリッジ
'92年1月	○ベリウスII(仮題)＜サミー工業＞	価格未定/バックアップカートリッジ
'92年2月	○サイバーフォーミュラ＜バリエ＞	価格未定/カートリッジ
'92年3月	○天神怪戦2 天下御免の五人衆＜メルダック＞	価格未定/バックアップカートリッジ
'92年3月	○スパイVSスパイ3＜ケムコ＞	価格未定/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

	○ドラゴンズレア＜EPIC・ソニー＞	3500円[込]/カートリッジ
	○SPOT＜ビー・ピー・エス＞	3500円(予価)[込]/カートリッジ
	○ペーパーボーイ＜アルトロン＞	3500円(予価)[込]/カートリッジ
	○維新の嵐＜光栄＞	5800円(予価)/カートリッジ
	○サガイア＜タイトー＞	価格未定/カートリッジ
	○フワフワランド＜任天堂＞	2600円[込]/カートリッジ
	○LOST CITY(消えた街)＜ゲーム通信社＞	価格未定/カートリッジ
	○鉄道王II＜デービーソフト＞	3500円[込]/カートリッジ
	○ダンジョンランド＜エニックス＞	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ドラゴンスレイヤー外伝(仮題)＜エポック社＞	価格未定/バックアップカートリッジ
	○鬼忍降魔録ONI2＜バンプレスト＞	価格未定/カートリッジ
	○ハドソンホーク＜EPIC・ソニー＞	価格未定/カートリッジ
	○SDガンダム SD戦国伝2天下統一編(仮題)＜バンダイ＞	価格未定/バックアップカートリッジ
	○トキオ戦鬼＜ヒューマン＞	価格未定/バックアップカートリッジ
	○アレサIII＜やのまん＞	価格未定/カートリッジ
	○ペンタドラゴン＜やのまん＞	価格未定/カートリッジ
	○うる星やつら ミス・フォトジェニック(仮題)＜やのまん＞	価格未定/カートリッジ
	○絶対無敵ライジンオー＜トミー＞	3200円(予価)/カートリッジ
	○ワールドビーチバレー1991 GB CUP＜アイ・ジー・エス＞	価格未定/カートリッジ

ゲームギア

9月発売のソフト

27日	○パット&パター＜セガ＞	3500円/カートリッジ
28日	○対戦型大戦略G＜システムソフト＞	4800円/バックアップカートリッジ

10月発売のソフト

11日	○忍者外伝＜セガ＞	3500円/カートリッジ
25日	○ギャラガ'91＜ナムコ＞	3500円(予価)/カートリッジ
中旬	○ベルリンの壁＜KANEKO＞	3800円/カートリッジ
	○フロッガー＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
	○アックスバトラー -ゴールデンアックス伝説-＜セガ＞	3800円/カートリッジ

11月発売のソフト

1日	○クニちゃんのゲーム天国＜セガ＞	3800円/カートリッジ
29日	○ARLIEL＜セガ＞	価格未定/バックアップカートリッジ
29日	○GGアレスタ＜コンパイル＞	4800円/カートリッジ

12月以降発売のソフト

12月20日	○ドナルドダック(仮題)＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
12月	○スペースハリア＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
12月	○フレイ〜修行編〜＜マイクロキャビン＞	価格未定/カートリッジ
'92年1月	○シャダム戦記＜セガ＞	価格未定/バックアップカートリッジ
'92年1月	○ソニック・ザ・ヘッジホッグ＜セガ＞	価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○ヘビーウエイトチャンプ＜シムス＞	価格未定/カートリッジ
	○エイリアンシンドローム＜シムス＞	価格未定/カートリッジ

リンクス

発売日未定のソフト

	○ロボスカッシュ＜アタリジャパン・ムーミン＞	4300円/ゲームカード
	○ヴィンディケーター＜アタリジャパン・ムーミン＞	4300円/ゲームカード
	○ワールド クラス サッカー＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○A.P.B.＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○NFL フットボール＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ニンジャガイデン＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○チェッカーフラッグ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ウォーバード＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○トーナメント サイバーボール＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○グリッド ランナー＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ターボ サブ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○スクラップヤード ドック＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ピンボールジャム＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ブロックアウト＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○720°＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○S.T.U.N.ランナー＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○リンクスカジノ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ザイボット＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○シャンハイ＜アタリジャパン・ムーミン＞	4800円/ゲームカード
	○バイキング チャイルド＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○LYNX LYNX＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ビル アンド テッド＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○バーバリアン ボディーガード＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ハイドラ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ジオ デュエル＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ダーティ ラリー レネゲイド コップ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○アウトポスト マーズ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ロットロン＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○リーダーボード＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○トキ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ベースボール＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○カンフー＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ホーム コントローラー＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○カベル＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ピット ファイター＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○メタル アーク＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ハード ドライビング＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ルード フード＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ライデン＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○カード＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○バトル ユニバース＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○クリスタル マインズII＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○イシドウ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○プロビーチバレーボール＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○スーパー スクイーク＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○スターシップ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○パックランド＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード

＊価格の後に[込]マークがついているものは消費税込の商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

WEEKLY ファミコン通信

1991 9・6

EDITORIAL INFORMATION



次号特集は

ファミコン前夜

ファミコンが発売される以前の
ゲーム事情をキミは覚えてる？
ノスタルジックに考察するのだ。

次号は**8/30**発売です　定価280円

■発行人：藤井章生　■編集人：小島文隆　■編集長：塩崎剛三　■副編集長：水野震治、浜村弘一　■編集スタッフ：金田一健、鈴木賢一、鈴木弘明、二木康夫、野田稔、樹村頼子、森好正、入澤貴志、渡辺江里、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、山本伊知郎、田原誠司、中治和哉、渋谷洋一、菅野多希子、水間勇一、小林和弘、飯田真佐史、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、野口豊、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、鈴木一哉、内沢裕一、清水早百合、大庭聖子、泉和子　■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、松井雄一、川端康雄、川辺宏二、村上佐百合、井沢利昭、佐々木幸子　■校正：唐木緑　■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、木村早知子、長瀬ゆかり、長谷川勝之、宮野知英　■編集協力：上野利幸、斎藤伸、森下万里子、梶原智、美村孝之、青山良、羽田隆之、野崎平路、河上英人、国領雄二郎、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、亀井克武、新山基一、関谷窓、東谷保幸、栗原和子、すがやみつる、キャラメル・ママ、ケイ・ライターズクラブ、STUDIO MARMALADE、ターニング・ポインツ、山猫有限会社　■制作協力：門ロデザインルーム、ADMIX、今井デザイン事務所、溝江由紀子、笠倉綾子、小川かをり、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、安田美代子、矢野朱美、古川誠之、高島宏之、吉田大介、中島英之、深坂憲一、辻秀和、白川千尋、小島伸行、野島弘司、小幡久美、白畠かおり、バナナグローブスタジオ　■広告営業：米澤祐子、松尾誠　■雑誌営業：吉田和彦　■出版業務：別所聖一、中尾敬子　■アメリカ駐在：ジョナサン・フィリップス　■イラスト：松下進＋ライト＆シャドウズ、桜玉吉(CEP)、川上富也、荒井清和、鈴木みそ、二木志乃、月之座、池上明子、吉田戦車、梅津昌代、菊地晃弘、こやま基夫、永井豪、山本貴嗣、白佐木和馬

おたより　クイズ　プレゼントのあて先は
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー　ファミコン通信編集部「○○○○」係

CALENDAR 8.23－9.6

8.23	FRI	週刊ファミコン通信 9月6日号発売 ●初段　森田将棋 ●1941 ●ヴァリスⅣ
24	SAT	
25	SUN	
26	MON	
27	TUE	●クライシスフォース
28	WED	
29	THU	●ロイヤルブラッド
30	FRI	週刊ファミコン通信 9月13日号発売 ●メタルスレイダー・グローリー ●快傑ヤンチャ丸2 からくりランド ●スーパーテニス ワールドサーキット ●聖竜伝説モンビット ●ファイヤープロレスリング 2nd BOUT ●パワーゲイト ●ジュエルマスター ●プロ野球 スーパーリーグ'91 ●ボンバーキング シナリオ2
31	SAT	●ハイパーゾーン
9.1	SUN	
2	MON	
3	TUE	
4	WED	
5	THU	
6	FRI	週刊ファミコン通信 9月20日号発売 LOGiN 18号発売

●ファミコン　●スーパーファミコン　●PCエンジン　●メガドライブ
●ゲームボーイ　●ゲームギア　●リンクス　●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時～4時の間に☎03・3796・1916まで。

1081091



irem
凄い奴が帰ってきた
いつの頃からか、どっぷりと麻薬に汚染されてしまった大都会。自分の父親を新型麻薬の実験台として、組織に逆う者のみせしめとされ、その狂った父に、母も、妹も襲われ失なってしまった男、ジョニー・トーマス。彼は腐敗した警察や、社会的機構に属さずに、私設秘密諜報員としてこの街て麻薬の密輸ルートを調査していた。
Jonny Thomas
ファミコン用ソフト
9月発売予定!!
予価5,500円
スパルタンX 2
絶好調のパーマン第2弾!!
パーマン PART 2
秘密結社マドー団を倒せ!
ファミコン用ソフト
11月発売予定!! 予価5,800円(税別)
© 1991 IREM CORP. © 藤子・小学館・テレビ朝日
バイドのクーローン再生を阻止するのだ!!
R・TYPE TM
スーパー・アール・タイプ
スーパーファミコン用ソフト
好評発売中!! 価格8,500円(税別)
© 1991 IREM CORP.
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
コミカル時代活劇ゲーム!!
元祖!! ヤンチャ丸 TM
ゲームボーイ用ソフト
好評発売中!! 価格3,600円(税込)
© 1991 IREM
コミカル時代活劇ゲーム!!
ヤンチャ丸2 からくりランド TM
ファミコン用ソフト
8月30日発売!! 価格5,800円(税別)
© 1991 IREM CORP.
めざせ栄光のチェッカーフラッグ
レーシング魂 TM
PCエンジン用ソフト
好評発売中!! 価格7,000円(税別)
© 1991 IREM CORP.
とうとう大工さんまでゲームになっちゃったぞ!!
ファミコン用ソフト
大工の源さん TM
11月発売予定!! 価格未定
© 1991 IREM CORP.
ファミリーコンピュータTM・ファミコン スーパーファミコン® ゲームボーイTM は任天堂の商標です。
TBSラジオ「東京まねき猫」でアーケードゲームのCM放送中!!
人気アニメ「太陽の勇者ファイバード」(テレビ朝日系15局)でCM放送中!
テレホンサービス
福岡 092-475-9400
東京 03-3823-5130
大阪 06-535-0651
札幌 011-685-9131
名古屋 051-323-0270
アイレム株式会社
〒550 大阪市西区阿波座2丁目2番18号 西本町川渕住生ビル13F

8月31日発売•宇宙で興奮！





HyperZone

未来のアミューズメントパーク、「ハイパーゾーン」は、命がけの遊び場だ。若者たちは狂ったように立体コースを走り、敵を撃つ。戦闘機のレベルアップ、身の毛もよだつ殲滅砲がプレイヤーの心をつかんで離さない。

●

写真❶　エリア1「オールドキャピタル」。宇宙空間の刺激あふれるゾーンに、ファイターたちが集う。画面の奥に吸い込まれるような、立体コースでのシューティング。高得点を収って、自機のレベルアップを狙う。
写真❷　エリア2「ブラストファナス」。各エリアの最後では、ボスキャラクターが出現。この戦いに勝てばクリア。
写真❸　エリア3「マテリアルファクトリー」。敵・障害物との衝突や、コースアウトで受けたダメージは、この回復ロードで機体のパワーを補充する。
写真❹　エリア4「グラスランド」。レベルアップした戦闘機では、殲滅砲が撃てる。殲滅砲とは、エネルギーをチャージして発射する、貫通弾のこと(俗にいうため撃ち)。効果範囲も広く、絶大な攻撃力を発揮。この危険な快感に魅せられたファイターは多い。
写真❺　エリア5「リップルフィールド」。各エリアをクリアした時点で、規定の点数を獲得していれば、レベルアップした戦闘機に乗り換えられる。高性能戦闘機に乗ることは、このハイパーゾーンでの勲章である。
写真❻　エリア6「ネオ・メガロポリス」。ここまで来ると、敵の攻撃は厳しく、コースもトラップに満ちあふれている。まさに、命がけの危険な遊び。
写真❼　エリア7「バイオプラント」。このエリアをクリアすれば、異次元のコース、最終エリアが見られるという。
写真❽　高性能機、X-003。戦闘機は全部で6タイプ用意されている。
写真❾　ハイパーゾーンがある、7つの惑星は木星を中心に浮遊。これはその位置関係を示す、CG(コンピュータグラフィックス)である。

夏の思い出は、

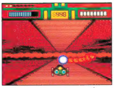
宇宙の遊び場(アミューズメントパーク)で興奮したかったら

3Dハイスピードシューティングゲーム
スーパーファミコン用カセット
ハイパーゾーン

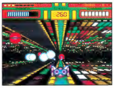


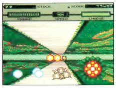
HYPER ZONE

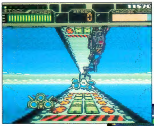
定価￥8500（税込み）

1


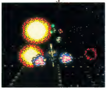
2


3


4


5


6


7


8


9


8月30日発売・宇宙で感動！

足りてますか？

宇宙の物語に感動したくなったら

SFアドベンチャーゲーム
ファミリーコンピュータ用カセット
メタルスレイダーグローリー

METAL SLADER GLORY



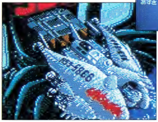
定価￥8900（税抜き）



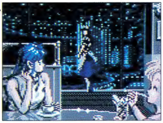
METAL SLADER GLORY

描いているのは、人間のきずなと、冒険心。「宇宙」が舞台の壮大なストーリーに、君は涙するかもしれない。まるで映画やアニメのような映像処理が、これでもかこれでもかと迫る。驚きと感動のアドベンチャーゲームが登場。

1


2


3

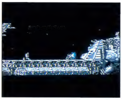

4


5


6


7


8


9


10


11


12




写真❶　物語は地球上、とある海辺の街から始まる。黄色いウインカーが点滅したクルマが向こうからやって来て停車。ドラマのようなワンシーンだ。
写真❷　写真のムーンフェイスをはじめ、ストーリーとともに計算しつくされて設定されたメカが多数登場する。
写真❸　登場人物の表情が信じられないほど豊か。写真の少女、エリナの場合、なんと675種類ものグラフィックパターンが開発された。
写真❹　後ろのウエイトレスが行ったり来たり。画面の世界の、奥行きと広がりが、想像力をかきたてる。
写真❺　主人公・忠の妹、あずさの特徴を説明しているそばから、またべつの声が…。現実のように、いくつかの情報が重なって進む場面も。
写真❻　円形の廊下を移動するとき、画面はなめらかにスクロール。あたかもそこにいるような…。
写真❼　突然のモンスター出現。息を飲む緊張感が走る！
写真❽　登場人物との交渉によって、ストーリーはいくつにも枝分かれ。何度でも楽しめる。感動できる。
写真❾　宇宙での戦闘シーンは、臨場感満点。登場人物が乗り込む、高性能ロボット、メタルスレイダーが全艦発進する。クライマックスは近い。
写真❿　主人公・忠が操縦するグローリーの超拡大画面。しかもフルアニメーションで登場。心が踊る。
写真⓫　コマンド選択による敵軍との戦いは、リアル。手に汗握る場面の連続。本当にドキドキしてくる。
写真⓬　敵の兵器の弾道までもが、忠実にアニメシーンで再現。

WEEKLY ファミコン通信 no.142 定価280円(本体272円)

週刊ファミコン通信9月6日号(毎週1回金曜日発行)
第6巻 第21号 第三種郵便物認可 株式会社アスキー発行
発行人 藤井章生 編集人 小島文隆
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表) ☎03・3796・1916(編集部)

週刊ファミコン通信9・6

超人気RPG、FFⅣの禁断の秘技を一挙大公開するぞ!!

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 © ASCII 1991

T4912625109289 雑誌 26251—9/6

ASCII


scanned & edited
by kitsunebi